Descubra aqui o incrível visual de XIII
EDIÇÃO ESPECIAL • NOVEMBRO DE 2003
R$ 4,90
AÇÃO GAMES
OS MELHORES GAMES DO VERÃO
75 previews
com comentários, dicas e notas!
Xbox, GameCube, PlayStation 2
Qual deles comprar
Nós elegemos o novo
CASTLEVANIA
o melhor jogo para PlayStation 2
ISBN 85-364-0100-1
9 788536 401003
14359/1

Promoção Por que eu leio a Ação Games

Complete a frase: "Eu leio a Ação Games porque..." e concorra a dois videogames.
Os autores das duas frases mais criativas ganharão um console PlayStation 2 cada um.

Para não estragar a sua revista, você pode tirar uma cópia deste formulário se quiser.

Escreva agora mesmo a sua frase. Em seguida, preencha o formulário e envie para a nossa redação no endereço ao lado.

Use sua criatividade e não perca tempo.

Redação Ação Games - Especial Novembro 2003
Promoção Por que eu leio a Ação Games
Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar
CEP 05425-902 – São Paulo – SP

Eu leio a Ação Games porque...______________________________

FORMULÁRIO

Nome: ________________ **e-mail:** __________
Endereço: R/Av.____________ **Nº:** ____ **Compl.:** ____ **Bairro:** ________
CEP: ______ **Cidade:** ________ **Estado:** ___ **Data de nascimento:** __/__/____ (dd/mm/aaaa) **Sexo:** ❑ Masculino ❑ Femini

Caso você possua menos de 18 anos, peça a autorização de um responsável legal:
Nome: ________________ **e-mail:** __________
RG: ______ **CIC:** ______ **Grau de parentesco:** ______ **Autorização:** ______

1) Você tem videogame ou computador?
❑ Videogame. Qual?________
❑ Computador - Com internet: ❑ Rápida ❑ Normal
❑ Não tenho

2) Como você consegue um novo jogo? (assinale quantas alternativas quiser)
❑ Compro ❑ em camelô
❑ em loja
❑ pela internet
❑ por telefone
❑ Alugo
❑ Empresto
❑ Copio de amigos
❑ Faço Download / Jogo na internet
Em quais sites?________

3) Onde você costuma jogar...
❑ Em casa, sozinho
❑ Em casa, com irmão(s) / amigos
❑ Na casa de amigos
❑ Fliperamas
❑ Lan Houses

4) Onde mais você procura informações sobre jogos novos, demos e dicas?
❑ Revistas - Quais?________
❑ Jornais - Quais?________
❑ Internet - Quais sites?________
❑ Amigos

5) Assinale as três coisas mais importantes para você na hora de comprar uma revista de games?
❑ Capa
❑ Número de previews
❑ Número de dicas
❑ Número de páginas
❑ Preço
❑ Marca
❑ Outro motivo - Qual?________

6) Em média, quantos dias por semana você costuma jogar?
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ Todo dia

7) Em média, quanto tempo você costuma jogar por dia?
No videogame:
❑ Até 1 hora ❑ de 1 a 2 horas ❑ mais de 2 horas
No computador:
❑ Até 1 hora ❑ de 1 a 2 horas ❑ mais de 2 horas

8) Em média, quantos jogos você compra por mês?
❑ Até 3 ❑ de 4 a 6 ❑ de 7 a 10 ❑ mais que 10

9) Você recebe mesada ou trabalha?
❑ Mesada ❑ Trabalho ❑ Nenhum dos dois

10) Quanto dinheiro você tem disponível para gastar com coisas de que você gosta?
❑ Até R$ 10,00
❑ De R$ 11,00 a R$ 50,00
❑ De R$ 51,00 a R$ 100,00
❑ De R$ 101,00 a R$ 250,00
❑ De R$ 251,00 a R$ 500,00
❑ De R$ 501,00 a R$ 1.000,00
❑ Mais de R$ 1.000,00

11) O que costuma comprar com esse dinheiro?
❑ Lanches / doces / chocolates
❑ CDs
❑ Jogos
❑ Revistas
❑ HQ / gibis
❑ Danceteria / bar
❑ Outros - Quais?________

12) Qual a renda mensal de sua família?
❑ Até R$ 480,00
❑ De R$ 481,00 a R$ 960,00
❑ De R$ 961,00 a R$ 2.400,00
❑ De R$ 2.401,00 a R$ 3.600,00
❑ De R$ 3.601,00 a R$ 6.000,00
❑ Mais de R$ 6.001,00

13) Nos seus momentos de lazer, quando você não está estudando, que atividades costuma ter? Classifique cada atividade em ordem de importânci ou maior tempo gasto nela.

Ordem de importân

❑ Ler
❑ Jogar videogame
❑ Jogar no computador
❑ Ver filmes em vídeo / DVD
❑ Ir ao cinema
❑ Praticar esportes
❑ Colecionar - O quê?________
❑ Ouvir música
❑ Navegar na Internet - Qual site?________
❑ Assistir TV - O quê?________
❑ Outras - Quais?________

As informações coletadas neste questionário ser armazenadas dentro dos mais rígidos critérios segurança no banco de dados da EDITORA ABRIL serão tratadas de acordo com o código de ética ABEMD - Associação Brasileira de Marketing Dir (para detalhes sobre o código, visite o site da ABEI www.abemd.org.br).
Você poderá receber informações sobre novidad promoções variadas e ofertas diferenciadas da no empresa e de empresas parceiras.
Caso não queira receber informações do Grupo Ab por favor, assinale aqui (   ).
Caso não queira receber informações da Ação Gam por favor, assinale aqui (   ).
Caso não queira receber informações de empre parceiras, por favor, assinale aqui (   ).

Os consoles são cortesia de

Regulamento

1) Poderão participar leitores residentes em território nacional, sendo vetada a participação daqueles que tiverem até o 2º grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S.A. e da Gamers Factory.
2) O prazo da promoção inicia-se em 29/09/03 e termina em 31/12/03.
3) Os participantes deverão completar a frase "Eu leio a Ação Games porque..." e enviar para a redação.
4) Os participantes podem enviar quantas frases quiserem. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade.
5) Não serão aceitas frases maliciosas, preconceituosas ou que não se refiram ao tema da promoção.
6) Todos os formulários deverão estar completamente preeenchidos com os dados dos participantes, além do nome completo de um responsável legal com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor) caso o participante seja menor de idade.
7) Só serão aceitas frases enviadas por correio, com carimbo postal até 31/12/03, para Redação Ação Games - Especial Novembro 2003, Promoção Por que eu leio a Ação Games, no endereço: Avenida das Nações Unidas, 7221, 8º andar - CEP 05425-902 - São Paulo – SP, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril S.A. e a Gamers Fac não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou enviadas após o dia 31/12
8) As frases serão selecionadas por uma comissão julgadora da Editora Abril S.A. As decisões serão soberanas e irrecorríveis.Os vencedores receberão, cada um, um videogame PlayStation 2.
9) A participação neste concurso implica na plena aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ced promotores seus direitos de nome, voz e imagem para possível publicação na revistas da Editora Abril, sem qualquer
10) Os vencedores serão notificados através de telegrama, em até 60 dias após o término da promoção. O nome dos vencedores estará disponível na Redação Ação Games, Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar – Pinheiros - São Paulo
11) As despesas de entrega dos prêmios em todo o território nacional ficarão a cargo da Editora Abril. O prêmio deve entregue em até 30 dias contados a partir da notificação dos ganhadores.
12) Esta promoção, realizada conforme o parágrafo II do artigo 3º da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos concorrentes, nem vinculação destes contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

EDITORIAL

Jogo, jogo, jogo... é só nisso que você tem pensado ultimamente? A gente entende. É que, quanto mais perto do fim do ano, mais novidades aparecem. De outubro a dezembro, mais de 700 títulos devem chegar ao mercado. Caramba, é tanta coisa que você corre o risco de esquecer de algo legal. Por isso esta edição de *Ação Games* é tão especial. Selecionamos os 75 melhores jogos (incluindo 12 que chegam no início de 2004), contamos como eles são e demos até nota, mostrando o quanto estamos aguardando a chegada de cada um.

Na capa, o destaque da edição, *Castlevania: Lament of Innocence*, exclusivo do PS2. São oito páginas com as novidades do episódio e a cronologia da série. Ah, *XIII* é outro jogaço, adaptação de quadrinhos para os games, que simplesmente tem o visual mais bacana do ano. Testamos a versão demo e aprovamos. O jogo é fantástico!

De quebra, uma reportagem especial sobre os consoles da atual geração, o que mais eles têm a oferecer e umas dicas para você economizar uma grana e assim poder comprar mais jogos.

Castlevania: Lament of Innocence

Tudo sobre o novo jogo de caça-vampiros e a cronologia completa da série **8**

XIII

História em quadrinhos vira jogo com o visual mais legal da temporada **22**

Qual deles eu compro?

O final do ano está aí e você não sabe que videogame comprar? A gente dá a dica **4**

Previews

Uma relação de mais de 70 lançamentos para você ir preparando os dedos, a mira e a estratégia **16**

Ficha Técnica

Empresa que desenvolveu o jogo

Quando vai ser lançado

Em que consoles ele funciona

Curiosidades da produção, coisas para contar na roda de amigos

Nome do jogo

As notas vão de 1 a 5. Quanto mais alta a nota, mais legal é o jogo

Abreviações dos consoles:
Game Boy Advance (GBA); GameCube (GC); Computador PC (PC); PlayStation 2 (PS2); Xbox (X).

Index

Qual deles

Tudo o que você precisa saber na hora de escolher seu novo videogame... e dicas para comprar MAIS BARATO!

Com a aproximação de dezembro, começam a chover jogos. A partir de outubro, são lançados cerca de 50% de todos os games. Assim, você precisa se organizar, ver o que e quando jogar e, o mais importante, saber se tem o videogame certo para se divertir.

Pensando nisso, resolvemos avaliar como estão os consoles da geração atual – GameCube, PlayStation 2 e Xbox – e contar o que eles têm de bom e de ruim para que você decida o que comprar. No final, também damos dicas de como economizar uma grana (afinal, você precisa de dinheiro para comprar mais jogos!).

Nintendo

O fabricante é o "vovô" dos videogames e faz jogos e personagens cativantes como ninguém. Quando se fala em Mari Zelda e Pokémon, saiba que é tud coisa da Nintendo. A empresa chegou a liderar o mercado anos atrás. Hoje, seu console **GameCub** é o terceiro mais vendido no mun e seu aparelho portátil, o Game B Advance, domina cerca de 99% d mercado de videogames de bolso

eu compro?

Sony

Desde que conquistou a liderança do mercado, a Sony mantém a mesma tática, aposta no relacionamento com as softhouses, empresas que produzem os jogos. Assim, ela garante que seu console **PlayStation 2** tenha mais títulos em todos os gêneros: RPG, corrida, esporte, ação... todos!
Em contrapartida, o PS2 é o menos potente desta geração e começa a perder espaço para os concorrentes.

Microsoft

O console é o mais potente de todos. Ele gera gráficos mais bem definidos, tem mais canais de som e vem com disco rígido e adaptador de banda larga embutidos. Apostando na tecnologia, o **Xbox** também é o que possui a maior rede online, chamada Xbox Live, que funciona mundialmente e é fácil de usar.

Sony

- Até março deste ano, já existiam mais de 50 milhões de consoles.
- Custa 180 dólares nos Estados Unidos.
- Até o final do ano, 30 jogos terão disputas online. Em média, 2,5 mil novos usuários ingressam diariamente na rede online do PS2.

Vantagens

- A quantidade de jogos disponível para PS2 é enorme.
- Possui rede para realizar partidas online, apesar de ser pequena e limitada.

Desvantagens

- Os principais lançamentos são de séries. Há pouquíssimos títulos originais sendo desenvolvidos para o sistema.
- O console tem, pouco a pouco, perdido espaço para os concorrentes.
- Como é o menos potente dos consoles desta geração, geralmente seus jogos são mais simples. É o caso de ***Turok: Evolution***, que tem gráficos borrados e defeitos como perda de quadros na animação.

Nintendo

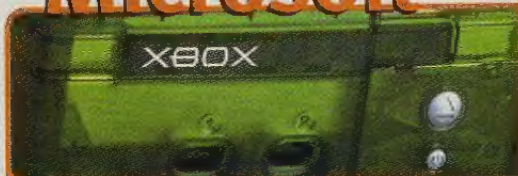
- Em maio de 2003, existiam 9,4 milhões de GC no mundo.
- Até o Natal, 20 novos jogos usarão a conexão entre o GC e o portátil Game Boy Advance.
- O pacote do GameCube custa 150 dólares nos Estados Unidos e inclui um jogo ou o acessório Game Boy Player.

Vantagens

- Possui uma infinidade de séries clássicas, como *Zelda*, ***F-Zero*** e *Mario*.
- Neste fim de ano, a lista do GameCube é a que tem os melhores jogos. Além de títulos como *Tartarugas Ninja*, *XIII* e *O Senhor dos Anéis*, de produtoras independentes, há muitos lançamentos exclusivos da Nintendo.

Desvantagens

- O console possui apenas dois jogos com partidas online.
- Dos três consoles da geração atual, é o que possui o menor número de jogos lançados.
- A tal conectividade entre GameCube e Game Boy Advance é bastante limitada.

Microsoft

- É o segundo videogame mais vendido. Em março de 2003, eram 13 milhões de Xbox.
- Custa 180 dólares nos Estados Unidos.
- Até o final do ano, 100 títulos terão disputas online.

Vantagens

- A Xbox Live é espetacular. Você paga uma mensalidade pelo serviço e pode brincar livremente com qualquer jogo, baixar novas fases, personagens e itens.
- Possui disco rígido que permite gravar músicas, vídeos e pode rodar discos com emuladores de jogos de fliperama e outros videogames, como o Nintendo 64.
- Quase todos os bons jogos de computadores PC ganham versão para esse videogame. *Half-Life 2* e ***Doom 3*** são dois deles.

Desvantagens

- Apesar da grande quantidade de jogos, há poucos títulos de sucesso.
- A maior produtora independente do mundo, Electronic Arts, se nega a produzir jogos online para este videogame.

O acessório EyeToy permite tirar fotos e fazer filmes com imagem digital. Assim, por exemplo, você pode estampar seu rosto num personagem de videogame.

Séries exclusivas
- *Gran Turismo*
- *Syphon Filter*
- *Onimusha*

Futuros lançamentos
- *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*
- *Final Fantasy 11*
- *Gran Turismo 4*

2004 deve ser um ano de explosão online, com a Sony apostando em lançamentos como Final Fantasy 11, Kill Zone e o terceiro Metal Gear Solid, que vai permitir aos usuários baixar camuflagens e itens especiais.

potencial 4

Encaixando o acessório Game Boy Player no console GameCube, dá para experimentar os títulos do portátil GBA na televisão. Fora isso, o console e o portátil podem trocar informações e você pode usar a tela do GBA como menu secreto, de truques.

Séries exclusivas
- *F-Zero*
- *The Legend of Zelda*
- *Metroid Prime*

Futuros lançamentos
- *Final Fantasy: Crystal Chronicles*
- *Metroid Prime 2*
- *Resident Evil 4*

A empresa tem renovado algumas de suas séries e, aos poucos, mudado sua linha de jogos de títulos infantis para temas mais sérios, adultos. Metroid Prime e Resident Evil são dois exemplos que deram certo.

potencial 3

O melhor do Xbox é aproveitar as partidas online. O Starter Kit, que dá acesso à internet, vem com um *headset* e um disco de instalação.

Séries exclusivas
- *Halo*
- *Dead or Alive*
- *Ninja Gaiden*

Futuros lançamentos
- *Dead or Alive 4*
- *Half-Life 2*
- *Halo 2*

2004 deve ser o ano mais forte da Microsoft. Primeiro, porque vai aparecer a segunda versão de Halo. Depois porque a produtora Rareware deve lançar bons títulos exclusivos para Xbox, incluindo o próximo Banjo-Kazooie.

potencial 4

Me dá um dinheiro aí

Com a grana curta e consoles e jogos cada vez mais caros, economizar virou lei entre os jogadores mais fanáticos. Por isso, a gente dá dicas de como gastar menos para jogar mais.

1) Não compre por impulso. Logo que um jogo é lançado, muita gente vai atrás e o produto fica inflacionado. Espere algumas semanas para comprar.

2) Quer comprar um videogame ou um jogo? Converse com alguém que tenha o modelo ou os títulos que você deseja para saber a opinião da pessoa a respeito do produto. Melhor ainda, procure os jogos numa locadora e teste-os para ver se vale a pena comprar.

3) Pesquise. Mesmo conhecendo uma loja ou vendedor, é sempre melhor consultar várias fontes. Ligue para locadoras, shoppings e amigos antes de comprar. Afinal, um PS2, que custa 1,6 mil reais no shopping, pode sair por mil numa loja de bairro.

4) Pechinche! Em geral, pessoas e lojas anunciam preços que podem ser negociados. Portanto, não tenha vergonha, peça desconto e exija formas de pagamento facilitadas.

5) Procure pelos usados. Não é por ser usado que é ruim. Existem artigos de segunda mão que, quando bem cuidados, são como novos. Além do mais, eles são mais baratos.

6) Pegue referências. Antes de comprar, procure conversar com mais alguém que tenha fechado negócio com a mesma pessoa. É preciso saber se ela é de confiança.

7) Arquive tudo. Guarde todos os e-mails e mensagens de ICQ ou Messenger trocados com as lojas ou pessoas com as quais você está negociando. Se o papo rolou por telefone, anote os principais pontos da conversa.

8) Segurança é vital. Videogame é coisa cara, portanto exige cuidados especiais. Para efetuar negócios à distância, com pessoas de outras cidades ou estados, o melhor é utilizar as chamadas "encomendas garantidas", como o Sedex a Cobrar. Nesses serviços, o remetente paga o seguro do envio do pacote e o destinatário só retira o produto depois de pagar ao correio, que repassa o valor ao remetente.

Dica da hora

Cadastre-se num fórum de videogames, como o do UOL Jogos (www.uol.com.br/jogos), que oferece áreas exclusivas de classificados, com anúncios de jogos e consoles. Nesses endereços eletrônicos, se você fuçar bastante, vai descobrir pessoas e lojas que vendem produtos a preços mais acessíveis. Além disso, é mais fácil negociar num lugar onde só tem gamemaníaco — sempre tem alguém que pode recomendar um jogo e dar dicas de compras.

A origem do clássico

Há dez séculos, Drácula cometeu o pior erro de sua vida eterna: mexer com um membro da família Belmont

A saga da família Belmont contra o Conde Drácula, mostrada na série *Castlevania*, terminou antes de começar. Isso porque, segundo a produtora Konami, Drácula foi eliminado de uma vez por todas pelos caçadores de vampiros Soma Cruz e Julius Belmont no episódio *Aria of Sorrow*, recentemente lançado para Game Boy Advance. No entanto, mesmo depois de 17 anos nos videogames, cerca de 15 versões diferentes e dez séculos de história, a razão dessa rivalidade permanece desconhecida. Ou melhor, permanecia.

Lament of Innocence, que marca a estréia da série nos consoles da nova geração, tem um objetivo: mostrar, em detalhes, como, quando e por que tudo começou. Ele traz a origem, o despertar da saga e, sim, promete ser o melhor jogo de caçadores de vampiros.

Castlevania: Lament of Innocence

Konami
Novembro
PS2

Novo episódio deve explicar os motivos q[ue] deram origem à briga dos Belmonts com o Conde Drácula.

potencial 5

Drácula de verdade

Vlad Tepes IV é o nome do verdadeiro Conde Drácula. Ele ganhou esse apelido, Drácula (filho do demônio), depois que o povo romeno soube de sua crueldade. Ele tinha o hábito de empalar os inimigos e fazer suas refeições em seguida, na presença deles.

Leon Belmont, protagonista do jogo, abdicou do título de nobre para resgatar a amada

A história

Um herói contra todos

Século 11. É nessa época – quando a Igreja reina absoluta, influenciando tudo e todos – que a saga tem início. Leon Belmont, respeitado cavaleiro a serviço de um poderoso barão, vê sua vida mudar repentinamente quando sua noiva, Sara Trantoul, é raptada por uma criatura misteriosa. A princípio, o paladino segue os costumes da época e pede permissão ao clero para se ausentar dos campos de batalha a fim de resgatar sua prometida. Preocupada somente com as Cruzadas (expedições militares contra os inimigos do Cristianismo), a Igreja ignora os apelos de Leon, que opta então por renunciar ao seu título, afrontar a Igreja e partir para resgatar Sara.

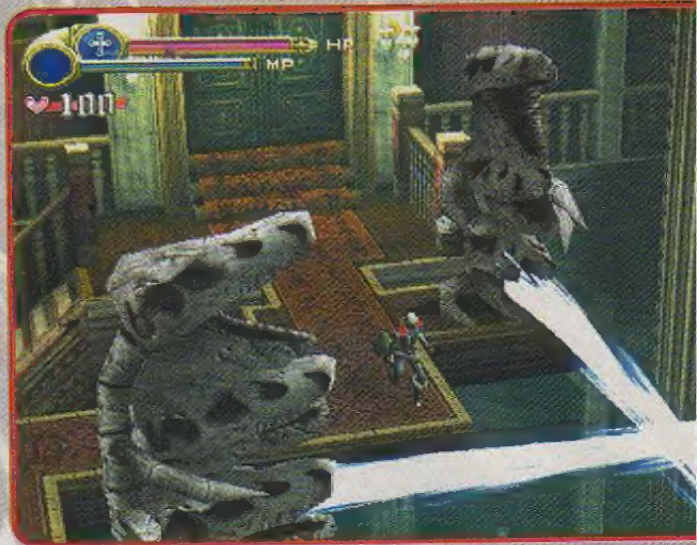
Empunhando apenas uma adaga, Leon se embrenha na floresta atrás da criatura e acaba encontrando Rinaldo Gandolfi, um alquimista e ex-caçador de vampiros que, ao ficar sabendo das intenções de Leon, resolve ajudá-lo, presenteando-o com um chicote especial, mágico.

Munido da nova arma, o ex-nobre se infiltra ainda mais na mata, além da densa neblina, e vai parar numa fortaleza mórbida, posteriormente conhecida como Castlevania, o castelo onde reside o senhor das trevas, Drácula.

O jogo

Como na maioria dos *Castlevanias*, o protagonista usa o chicote encantado para castigar as linhas de frente do mal. Esqueletos, lobos e outras criaturas não suportam as chibatadas. Aliás, agora há dois tipos de ataque, um rápido e fraco e outro forte e lento. Você pode dar chutes ou se esquivar entre as seqüências de ataques, emendando um movimento atrás do outro.

Machado, crucifixo, adaga e frasco de água benta são as armas secundárias já conhecidas pelos jogadores, mas agora existem também cristais, que mais parecem explosivos. Fora isso, há relíquias capazes de modificar os atributos físicos do herói, tornando-o mais ágil ou resistente, por exemplo, e órbitas mágicas, que dão novos poderes às armas secundárias.

O novo episódio tem muito dos *Castlevanias* anteriores. O castelo traz áreas já conhecidas de outras versões: catedral, laboratório, jardim, teatro e calabouço – cada uma com inimigos específicos e chefes enormes que, pouco a pouco, cedem ao avanço bem-sucedido do herói.

Alquimia nervosa

A técnica de fundir livros mágicos com armas secundárias, utilizada pelos caçadores de vampiros em *Harmony of Dissonance*, também é aproveitada por Leon. Entretanto, em vez de livros, ele usa sete órbitas mágicas, de sete cores diferentes, para conseguir resultados variados para cada arma secundária, totalizando 35 ataques especiais. Entre os efeitos dessas misturas, há um que transforma adagas em dragão, outro que cria uma ciranda de machados que dança ao redor do protagonista e um que libera esta grande cruz luminosa capaz de dissolver todos os oponentes da tela.

Cada área do castelo é guardada por tipos diferentes de inimigos e tem uma espécie de criatura-chefe que domina o território

Chibatada do além

Exceto pelos equipamentos secundários, o chicote é a única arma de Leon. Porém, a utilidade dele vai muito além de executar golpes dolorosos. O caçador de vampiros pode modificar o chicote, combinando-o com itens especiais. As chibatadas podem se tornar **incendiárias ou congelar os adversários.** Também dá para usar o chicote para alcançar locais distantes. Basta enrolá-lo em pilares ou objetos suspensos e depois escalar.

Esqueça o alho e a espada

Durante a jornada, é possível encontrar as chamadas relíquias, que dão poderes por um período de tempo **limitado. Um detalhe interessante: elas são usadas** apenas depois que Leon tem seu braço esquerdo modificado pelo alquimista Rinaldo.

Há dez tipos de relíquias, porém apenas cinco delas foram reveladas até agora. Confira:

- **Pata de lobo:** permite se movimentar a velocidades sobre-humanas.
- **Pó mágico:** revigora a energia corporal.
- **Pote da invencibilidade:** torna o usuário invulnerável.
- **Espada de Lúcifer:** transforma o corpo de Leon numa lâmina. Qualquer inimigo que encoste nele é imediatamente ferido.
- **Estátua Svarog:** quem carrega esse ídolo deixa um rastro de fogo por onde passa.

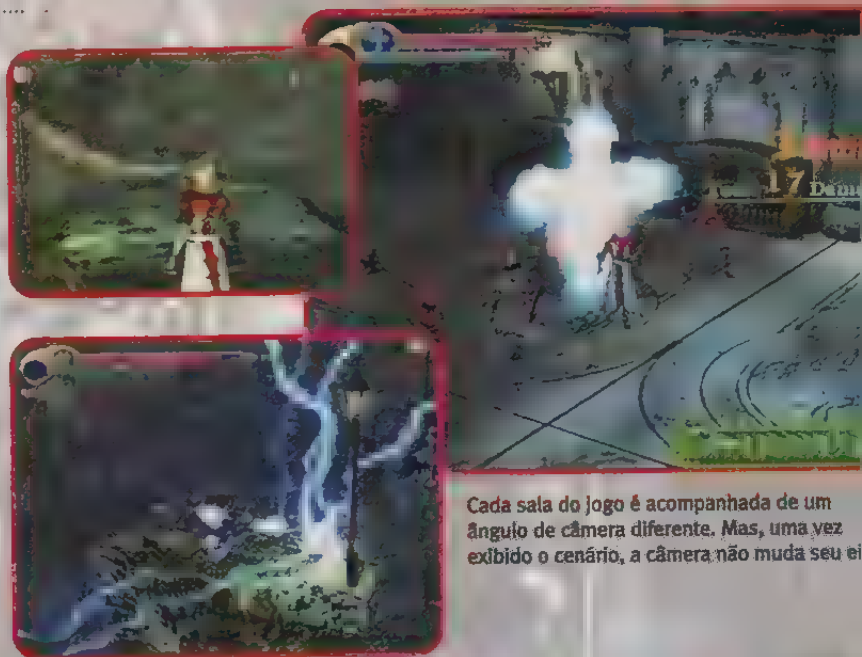
Segredos da produção

O que tem atrás do altar

Qualquer fanático pelo universo de *Castlevania* deveria conhecer Koji Igarashi, ou Iga. Afinal, ele é o responsável pelos mais recentes episódios da série, sucessos como *Symphony of the Night*, *Harmony of Dissonance* e *Aria of Sorrow*. Cheio de méritos, o sujeito ganhou a chance de desenvolver *Lament of Innocence*, seu quarto *Castlevania* – mas o primeiro tridimensional.

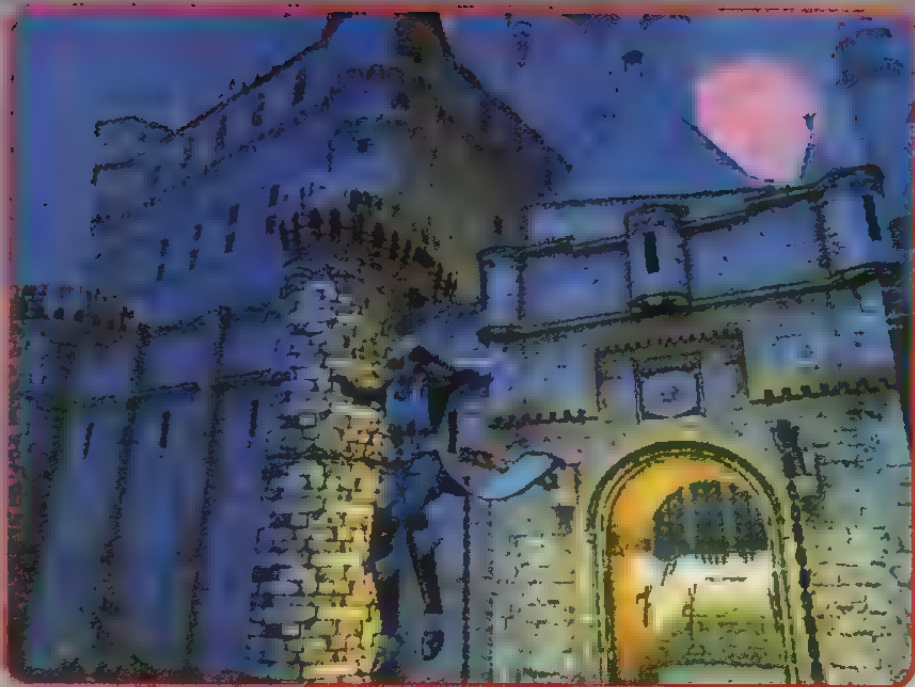
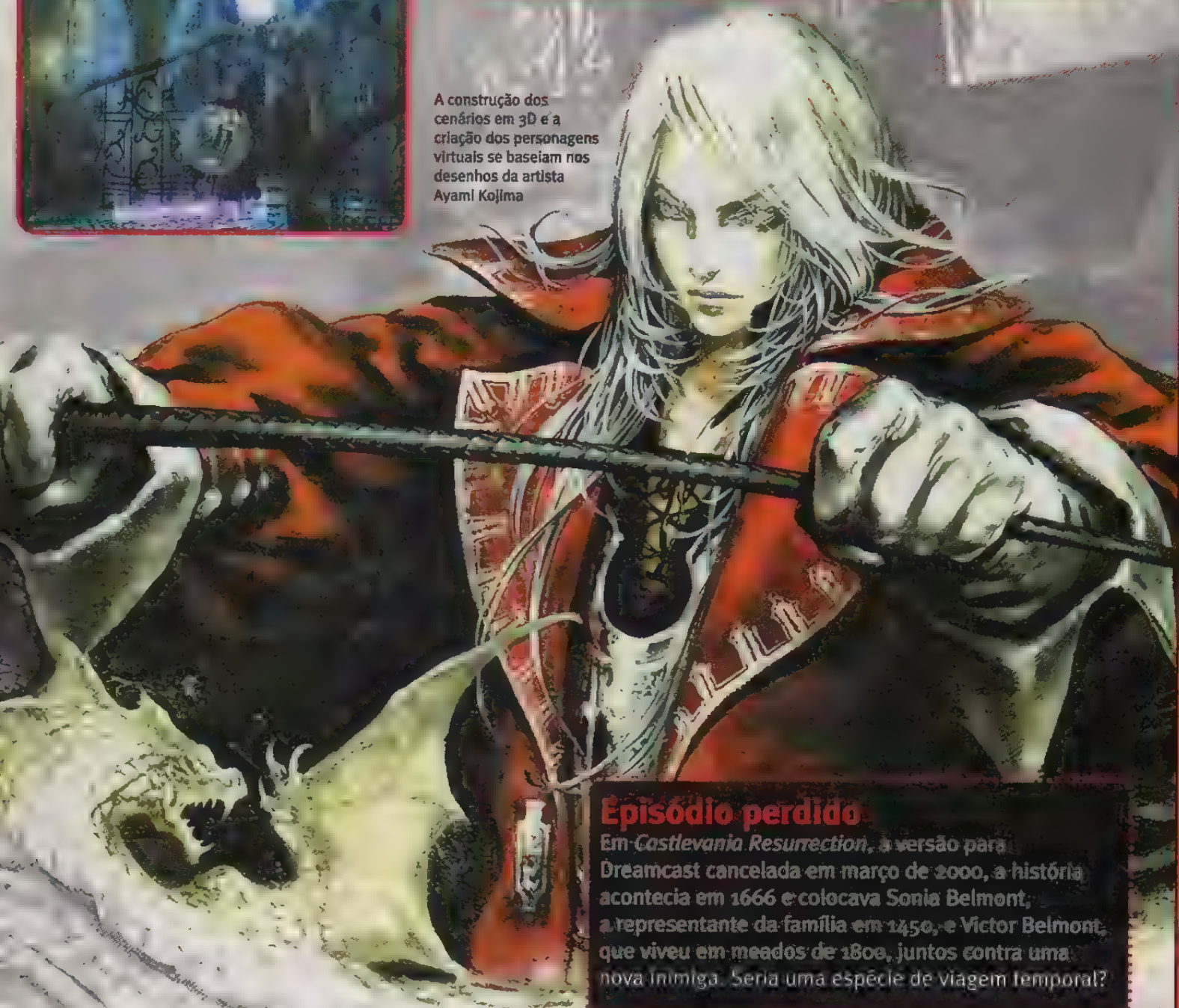
Segundo Iga, o novo episódio possui um nível de detalhes singular. As roupas, obras, tapetes, estátuas, tudo o que aparece dentro e fora do castelo tem a ver com o século 11, época em que ocorre a trama. "O jogo precisa ser bem bonito", conta. Mas tanto detalhamento tem efeitos colaterais. Por exemplo, *Lament of Innocence* não traz a popular "torre do relógio", famosa na série. A explicação? Relógios mecânicos só foram inventados no século 13.

Para dar o clima sombrio da jornada, as músicas e o visual dos personagens estão nas mãos de Michiru Yamane, compositora da trilha sonora desde o episódio *Bloodlines*, e Ayami Kojima, a desenhista que criou as ilustrações de *Symphony of the Night* e que permanece na equipe até hoje. Há cerca de 70 criaturas no jogo, de esqueletos andantes a cabeças de Medusa gigantescas.

O primeiro console a receber uma versão em 3D de *Castlevania* foi o Nintendo 64. Foram dois jogos que, além de vender relativamente pouc[o], não agradaram à crítica. Ninguém gostou deles, nem mesmo Iga, que não trabalhou nesses games. Ele diz: "Tenho esses dois como exemplo do qu[e] nunca deveria ser feito". Para desenvolver *Lament of Innocence*, foram analisados centenas de jogos em 3D, reparando principalmente nos problemas com a movimentação da câmera. Resultado: Iga preferiu fixar a câmera. Há um ângulo diferente por sala, mas que não muda durante a a[ção]. "Não há riscos de uma parede encobrir o personagem", conta ele ao dar [o] exemplo de que uma tomada de câmera ruim pode atrapalhar a partida.

Cada sala do jogo é acompanhada de um ângulo de câmera diferente. Mas, uma vez exibido o cenário, a câmera não muda seu ei[xo]

A possibilidade de emendar um ataque atrás do outro dá mais ação aos combates e permite arrancar muito mais energia de inimigos mais resistentes

O bom e velho castelo

Você já percebeu que as plantas do castelo da série são idênticas? Isso acontece porque o Castlevania é sempre o mesmo. Muda apenas a decoração, conforme a época em que o Drácula revive. Assim, são trocadas cortinas, obras de arte e estátuas, mas as áreas permanecem iguais.

A construção dos cenários em 3D e a criação dos personagens virtuais se baseiam nos desenhos da artista Ayami Kojima

Episódio perdido

Em *Castlevania Resurrection*, a versão para Dreamcast cancelada em março de 2000, a história acontecia em 1666 e colocava Sonia Belmont, a representante da família em 1450, e Victor Belmont, que viveu em meados de 1800, juntos contra uma nova inimiga. Seria uma espécie de viagem temporal?

Cronologia

Entender a cronologia da saga é tão difícil quanto derrotar Drácula. Durante anos, a própria Konami não deu muita atenção ao entrelaçamento do enredo. Há jogos lançados em épocas diferentes que, apesar de possuírem nomes distintos, têm a mesma história.

Outra coisa atrapalha: os episódios não são lançados na ordem em que a lenda de Castlevania é contada. Os eventos de *Aria of Sorrow*, por exemplo, rolam em 2035, enquanto que os de *Lament of Innocence*, o novo jogo, ocorrem no século 11.

Sorte sua que a gente colocou os jogos na ordem em que os eventos ocorrem.

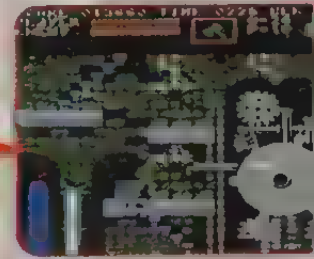
Castlevania: Lament of Innocence
(PS2) 2003

Leon Belmont, século 11
Quando sua noiva é raptada por uma criatura misteriosa, o nobre Leon Belmont renuncia ao título de cavaleiro e ao clero, partindo para resgatar a amada. Na floresta, ele se encontra com um alquimista que lhe entrega um chicote especial, única arma capaz de deter o Conde Drácula.

Castlevania: Legends
(GB) 1998

Sonia Belmont, ano 1450
Sonia é a única pessoa capaz de derrotar o vampiro. Porém, depois de fazê-lo, seus poderes extraordinários assustam os romenos, que a expulsam do país.

Castlevania 3: Dracula's Curse
(NES) 1990

Grant DaNasty, Sypha Belnad e Trevor Belmont, ano 1476
Trevor, filho de Sonia, con com a ajuda do pirata Gra da feiticeira Sypha e de Alucard, filho de Drácula, para mais uma vez derrota o poderoso vilão revivido por alguns seguidores. Com a vitória, Trevor faz c que o povo da Romênia c novamente nos Belmonts.

Castlevania: Harmony of Dissonance
(GBA) 2002

Juste Belmont e Maxim Kishine, ano 1748
Uma criança é misteriosamente raptada enquanto a fortaleza Castlevania renasce. Juste Belmont entra no castelo ao lado do amigo Maxim, que revela ter sido possuído pelo diabólico Conde Drácula. Agora, Juste precisa caçar o ex-amigo.

Castlevania: Dracula X
(SNES) 1993
Dracula X: Rondo of Blood (foto)
(PCE) 1993

Ritcher Belmont, ano 1792
Drácula repete a tática utilizada em 1591. Ao saber da existência de um Belmont, o rei dos vampiros seqüestra sua namorada, Annette Renard, e a irmã dela, Maria.

Castlevania: Symphony of the Night
(PS1) 1997

Ritcher Belmont, Maria Renard e Alucard, ano 1797
Shaft, um diabólico feiticeiro, amaldiçoa Ritcher para poder reviver Drácula. Porém, durante o processo, Alucard, o filho de Drácula, é acordado de seu sono e parte numa jornada contra o feiticeiro.

Castlevania: Circle of the Moon
(GBA) 2001

Nathan Graves e Hugh Baldw ano 1830
Carmilla, uma seguidora Drácula, resolve libertá-lo seu sono profundo utiliza o poder de Morris Baldwi outro caçador de vampiro Hugh Baldwin, filho de M e seu companheiro Natha Graves embarcam imediatamente em uma jornada contra o vampiro

sangrenta

The Castlevania Adventure
(GB) 1989

Christopher Belmont, ano 1576
Exatamente 100 anos depois do embate com Trevor, o príncipe das trevas acorda certo de que a família não carrega mais o legado de caça-vampiros. Puro engano. Christopher, do clã Belmont, sai à procura do inimigo, que acaba fugindo.

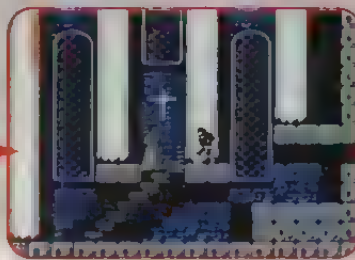
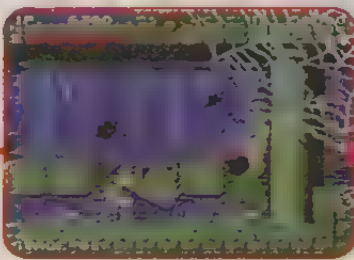
Castlevania 2: Belmont's Revenge
(GB) 1991

Christopher Belmont, ano 1591
Drácula volta 15 anos mais tarde e seqüestra Soleiyu, filha de Christopher.

Vampire Killer
(MSX) 1986
Castlevania
(NES, C64, AMI) 1987
Haunted Castle (foto)
(fliperama) 1988
Super Castlevania 4
(SNES) 1991
Castlevania Chronicles
(PS1) 1993

Simon Belmont, ano 1691
Simon tem que provar sua valentia contra Drácula, que desperta 100 anos depois de ter sido vencido por Christopher, bisavô de Simon.

Castlevania 2: Simon's Quest
(NES) 1988

Simon Belmont, ano 1698
Sete anos após ter derrotado Drácula, Simon Belmont descobre que foi amaldiçoado. Para escapar da morte, ele precisa reviver o inimigo e depois incendiá-lo. Drácula, porém, ordena a seus servos que dividam seu corpo e protejam os pedaços até que Simon sucumba.

Castlevania: Legacy of Darkness
(N64) 1999

Cornell, Henry Oldrey, ano 1844
Drácula retorna ao mundo dos vivos, mas seu corpo não está regenerado. Por isso, ele começa a seqüestrar crianças e a sugar suas almas. Cornell, um sujeito que é uma mistura de homem e animal, tenta dar um basta na crueldade.

Castlevania
(N64) 1999

Reinhart Schneider, Carrie Fernandez e Henry Oldrey, ano 1852
Três corajosos nobres se juntam para combater o senhor das trevas novamente.

Castlevania: Bloodlines
(MD) 1994

Eric Lecarde e John Morris, ano 1914
Elizabeth Bartley, sobrinha de Drácula, é revivida acidentalmente por uma bruxa. Decidida a acordar seu tio, Elizabeth tem que se preocupar com a dupla de heróis formada por John Morris e Eric Lecarde.

Castlevania: Aria of Sorrow
(GBA) 2003

Julius Belmont e Soma Cruz, ano 2035
Drácula revive em 1999, mas acaba aprisionado por um eclipse. Passados 36 anos, ele retorna na pele de Graham Jones, o líder de um culto maligno. Na mesma época, o estudante Soma Cruz entra em um santuário, de onde é teleportado para o castelo. Agora, ele e Julius Belmont, encontrado durante a jornada, têm que enfrentar o vampiro.

Abreviações dos consoles: **Commodore 64 (C64), Computador Amiga (AMI), Computador MSX (MSX), Game Boy (GB), Game Boy Advance (GBA), Mega Drive (MD), Nintendo (NES), Nintendo 64 (N64), PC Engine (PCE), PlayStation (PS1), PlayStation 2 (PS2), Super Nintendo (SNES)**

Quatro vezes mais divertido

Sonic Team
Dezembro
GC, PS2, X

Sonic Heroes estréia uma nova fase na carreira deste jogo. É a primeira vez que ele é lançado simultaneamente para vários consoles.

4 potencial

Sonic Heroes

Novo jogo do porco-espinho permite controlar 12 personagens durante a aventura

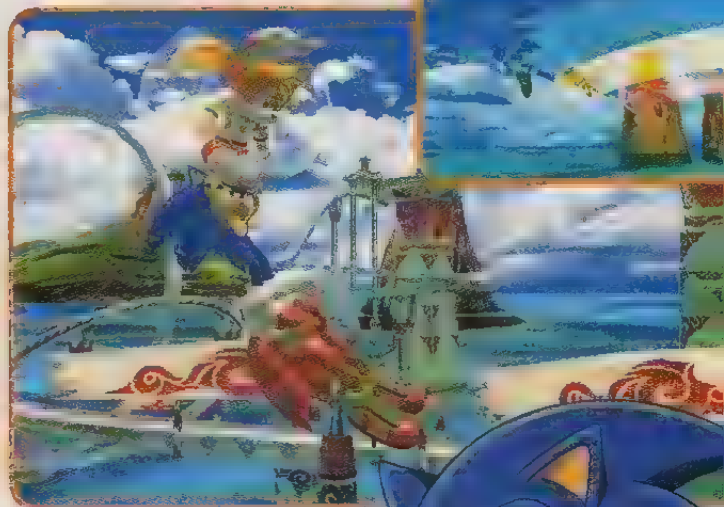
Eggman, um cientista maluco, barrigudo e de pernas finas, pretend dominar o mundo. É verdade, ele já tentou isso uma dúzia de vezes e falhou em todas elas. Mas, agora, parece que é pra valer, tanto que tem muita gente preocupada.

Em vez de brilhar solitariamente, Sonic, o porco-espinho mais rápido do planeta, é acompanhado por outros 11 personagens numa jornada de combate ao cientista. Eles se dividem em quatro equipes, conforme suas habilidades e ideais. Sonic lidera os mais ágeis, enquanto a turma de Shadow é perita em destruir obstáculos. Cada equipe tem motivos próprios para entrar na briga, desdobrando quatro enredos distintos.

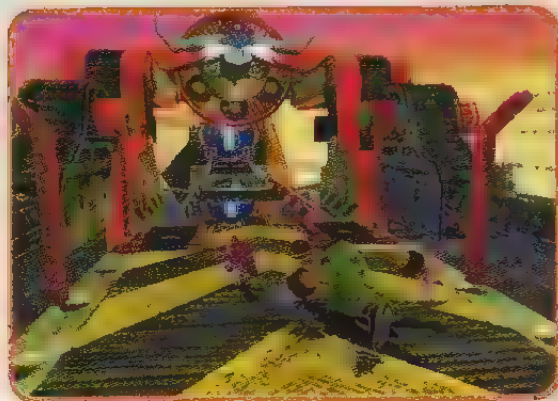
Um jogador, muitas possibilidades

Não é difícil entender que cada equipe tenha características ímpares. Difícil, sim, é lidar com as diferenças de cada herói. Eles têm habilidades próprias e você deve saber usá-las conforme a situação e o desafio. Tails, por exemplo, pode rodar suas caudas para voar – o que ajuda na hora de cruzar abismos. Já Knuckles tem garras que permitem escalar paredes.

Sem medo de mudar

Em vez de se limitar a fases em que o personagem só fica saltando de lá para cá, *Sonic Heroes* faz uma miscelânea de estilos. Há desafios, quebra-cabeças e lutas, cenas que têm estrutura parecida com a de minijogos. Segundo Takashi Iizuka, diretor do jogo, isso faz com que as pessoas passem mais tempo nele.

Você controla três personagens ao mesmo tempo e precisa fazê-los trabalhar em equipe

Quem com quem

Os personagens são divididos em quatro equipes: Sonic, Tails e Knuckles são os mais rápidos; Shadow, Rouge e Omega formam um grupo só de malvados; Amy Rose, Big e Cream são os mais fofos; enquanto Espio, Vector e Charmy compõem a turma dos esquisitos, vindos do quase desconhecido jogo *Knuckles Chaotix* (1995).

Temporada de caça

Ex-presidiário precisa escapar de lunáticos e de câmeras de tevê para sobreviver

Manhunt

Take-Two
Novembro
PS2

Manhunt é uma produção do estúdio de *Grand Theft Auto*, a série mais popular da geração 128 bits.
Como em *GTA*, há cenas em que a violência é explícita.

potencial 5

Tente se imaginar na pele de James Earl Cash, um presidiário condenado à morte. Minutos antes de sua execução, um sujeito rico e excêntrico (e maluco também!), conhecido apenas como O Diretor, aparece para libertá-lo e forja sua morte. O porquê de tudo isso? O Diretor pretende filmar um *reality show* cuja atração principal é a caça a um ser humano: você.

Manhunt começa com sua libertação em Carcer City, cidade abandonada onde inúmeras gangues e grupos de extermínio têm por objetivo eliminá-lo a qualquer custo. Para sobreviver, é claro que é preciso escapar de toda essa gente. Mas, além disso, é necessário cumprir missões enviadas via rádio pelo Diretor, que acompanha tudo por câmeras espalhadas pela cidade.

Para não chamar a atenção dos assassinos de Carcer City, o ideal é você se movimentar por locais mais escuros e, quando for atacar alguém, chegar por trás, de surpresa

Vá pela sombra

Interpretar um personagem que é perseguido por todos os habitantes de uma cidade de criminosos não é vantagem alguma. O tempo todo você precisa se esconder, manter-se afastado dos outros. Sua sobrevivência depende de como você usa as sombras e de quanto tempo permanece em silêncio. O melhor é andar com cautela, procurando locais pouco iluminados. Mesmo quando for enfrentar alguém, pintar de surpresa é a melhor opção. Na ponta dos pés, você pode chegar por trás dos inimigos e POW... dar uma cacetada ou usar uma das 20 armas disponíveis, de convencionais machadinhas a pistolas. Em desespero, dá até para improvisar e, por exemplo, usar um saco plástico para sufocar sua vítima.

Coisa de cinema

Segundo os produtores, *Manhunt* foi criado a partir de idéias insanas encontradas no filme de ficção *Zaroff, o Caçador de Vidas* (1932). Ao pesquisar mais a fundo, eles também se inspiraram em outros dois filmes, *O Sobrevivente* (1987) e *Sobrevivendo ao Jogo* (1994).

Dose dupla de diversã

Nintendo
Novembro
GC

A produtora Nintendo garante: quem fizer a "pré-venda" de *Mario Kart* vai receber, além do jogo, um disco adicional, de conteúdo ainda desconhecido.

5 potencial

Mario Kart: Double Dash!!

Nova geração de Mar Kart traz motoristas e caroneiros em corridas malucas

No fantasioso Mundo dos Cogumelos, quando nenhum vilão está seqüestrando princesa todos brincam de dirigir carrões esquisitos em competições que lembram o desenho animado *Corrida Maluca*.

Donkey Kong, Yoshi e Peach são três dos 16 pilotos que corre atrás do pódio, disputando corridas e lutas. As pistas e arenas são inspiradas em jogo da Nintendo e vão de circuitos normais a trajetos que cortam florestas e castelos. Pelo caminho, armadilhas, atalhos e turbopropulsores garantem mais emoção ao corre-corre. Além disso, os jogadores usam artimanhas nada convencionais durante os rachas. Podem bater na traseira de um, fechar a passagem de outro e usar 14 poderes especiais: tem desde cascas de banana até cogumelos que turbinam o motor dos carros.

Liberdade de escolha

Pela primeira vez na série, há dois personagens para subir a bordo dos veículos. Um cuida da direção, enquanto o outro arremessa iten nos adversários. Cada herói ou vilão tem poderes próprios e, embor existam formações lógicas, como Peach e Daisy, há liberdade total p formar a equipe, e você, por exemplo, pode colocar lado a lado o he Mario e seu arquiinimigo Bowser.

Oito jogadores e um destino

Dá para organizar torneios entre oito competidores ao mesmo tem Para isso, você precisa conectar dois consoles GameCube e ligar um adaptador de banda larga e um disco de jogo em cada um deles – e ter dois televisores em casa. Juntar essa parafernália toda dá trabalho, mas a diversão é elevada ao cubo.

Aventura das arábias

Mil e uma noites de labirintos, quebra-cabeças, lutas e ação frenética

Ubisoft
Novembro
GBA, GC, PC, PS2, X

O novo título é desenvolvido pelo mesmo estúdio que fez *Tom Clancy's Splinter Cell*. Mechner, criador do episódio original, trabalhou apenas como consultor.

potencial 5

Reza uma antiga lenda que há muitos anos, na Pérsia, o Príncipe salvou o reino. Aconteceu quando o império estava em guerra e, em meio à confusão das batalhas, a ampulheta que guardava as Areias do Tempo (com o poder de reger o destino) quebrou. Com isso, a areia mágica se espalhou e surgiram aberrações e criaturas míticas que dominaram o reino e passaram a aniquilar os humanos. Então, o Príncipe foi para o centro do palácio a fim de recompor a ampulheta.

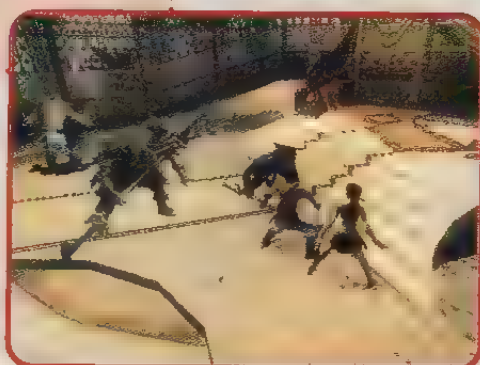
Prince of Persia exige perícia do jogador, que precisa fazer a lenda se concretizar. Mas a tarefa é complicada, pois os jardins, masmorras, saguões e corredores fazem com que o palácio pareça um labirinto repleto de armadilhas e embustes. Em contrapartida, ao colher punhados da areia mágica, é possível controlar o tempo, retrocedendo, acelerando ou congelando algumas cenas. Se você cair num fosso, pode voltar a cena, como num vídeo, e recomeçar do ponto em que falhou. Enfim, um jogo "da hora"!

No jogo original (1989), o produtor Jordan Mechner filmou seu irmão caçula para fazer os movimentos do herói virtual. O curioso é que, como o garoto era loiro, o personagem árabe acabou ficando igual.

Mexe e remexe

Você olha para a movimentação do Príncipe e fica assustado. Ela é tão realista, tão complexa, que dá para achar que o personagem é real. Ele tem 700 movimentos, pode andar em paredes, dependurar-se em cordas e parapeitos, e ainda lutar.

Quando você desafia grupos de inimigos, pode apelar às seqüências de ataques, dar uma estocada num cara, chutar outro e assim por diante. Mas não é o suficiente. Para vencê-los, é preciso cravar a adaga e aspirar a areia que compõe o corpo deles.

O Príncipe possui nada menos que 700 movimentos

Veloz e furios

Bizarre

Outubro

X

Há nada menos que 50 estações de rádio no jogo e existe a possibilidade de personalizar sua trilha sonora, usando músicas gravadas em MP3.

4 potencial

Project Gotham Racing 2

Disputas online prometem dar popularidade ao simulador de corridas urbanas

Project Gotham Racing 2 é um simulador de competições automobilísticas com um detalhe relevante: modelos esportivos e de luxo à sua disposição. Ferrari Enzo, Porsche GT2 e BMW Z4 são algumas das possantes máquinas européias, mas há carros mais comuns, como o Mini Cooper, fora os clássicos de montadoras americanas. Além disso, é possível dirigir os automóveis que você adquiriu na versão original do jogo.

Nas provas, dá para brigar pela colocação ou mesmo ganhar moral ao exibir habilidades ao volante. Fazer ultrapassagens com precisão, levantar levemente duas rodas nas curvas e dar cavalos-de-pau podem render prêmios.

Os produtores do título, obcecados por detalhes, chegaram a fotografar todos os estabelecimentos comerciais de metrópoles de verdade. As lojas, lanchonetes, postos, bares e o comércio em geral sã exatamente os mesmos do mundo real. Isso vale par Barcelona, Chicago, Edimburgo, Florença e Moscou, com suas ruas e vielas digitalizadas.

Pise fundo online

A maior novidade do segundo *PGR* é a possibilidade de disputar partidas online. Até oito jogadores correm lado a lado na inte e é possível conferir um ranking com os melhores tempos do mundo. Fora isso, dá baixar um arquivo com um "carro fantasma uma espécie de holograma das máquinas pilotos recordistas, mostrando como é que eles conseguiram suas marcas e permitind que você compare o seu desempenho com o de pilotos de todo o mundo.

Automóveis possantes e luxuosos estão à disposição dos competidores. Acima, o modelo conversível mais atual da montadora BMW, o Z4

Garagem de ricaço

Dá para montar uma garagem de causar inveja. Quanto mais prêmios você conseguir, mais carros e circuitos você terá. Há 50 automóveis de montadoras como Ferrari, Porsche, Mercedes e BMW. Quando você ainda não tem direito a um carro, ele fica coberto por um pano.

Rebelião digital

Novo Star Wars traz história velha, mas tem visual revolucionário

Star Wars: Rogue Squadron 3 – Rebel Strike

Factor 5
Outubro
GC

Para criar os personagens de *Rebel Strike*, a produtora Factor 5 usou a tecnologia desenvolvida para o jogo *Thornado*, que está em desenvolvimento para o console GameCube há mais de três anos, sem ter sido lançado.

potencial
Rebel Strike é a melhor experiência interativa com a trilogia original da saga *Star Wars*. As mais famosas passagens dos filmes estão aqui. Tem a batalha de abertura de *O Império Contra-Ataca*, em que o rebelde Luke Skywalker enfrenta enormes tanques AT-ATs no planeta Hoth. Além de pilotar a nave *snow speeder*, Luke pode montar os tauntauns, que parecem camelos alienígenas, ou seguir a pé, tudo isso na mesma fase. Também tem cenas velozes como a perseguição de *speed bikers* e o combate entre os ewoks e as tropas imperiais na lua de Endor. São 20 trechos dos longas-metragens, cada um com objetivos e veículos próprios, passados em vários planetas e órbitas.

O diferencial do terceiro *Rogue Squadron* é não se restringir à ação aérea, que ocorre em cerca de 60% da aventura. O restante da trama se divide entre deslocamentos com veículos terrestres, como o robô AT-ST, e missões nas quais você segue a pé, como quando tenta resgatar a princesa Leia, aprisionada num destróier imperial.

Hora de mostrar a força

Dá para interpretar personagens do porte de Han Solo, Chewbacca e o próprio Luke, que muda de uniforme conforme a cena e filme representados. Espaçonaves? Há mais de uma dezena para pilotar e, durante os embates, o céu vira um vespeiro com mais de 120 delas se confrontando ao mesmo tempo. Essa profusão de espaçonaves na tela, além dos gráficos e efeitos mais bem elaborados, existe graças à programação inédita de *Rebel Strike*. O capricho é tanto que as luzes que incidem na floresta de Endor, por exemplo, são emitidas por uma espécie de sol artificial, algo inédito e revolucionário em games.

A estrutura gráfica de *Rebel Strike*, totalmente nova, tem cenas com cerca de 120 espaçonaves na tela

Dividir a força

Outra coisa que estréia na série é o modo multiplayer. Todas as fases vistas em *Rogue Leader*, a versão interior, estão aqui, porém com opção para dois jogadores em cooperação. Legal porque cada um pilota a nave que preferir. Dá para escolher o caça X-Wing; enquanto seu parceiro vai com o bombardeiro B-Wing. Cada um faz o que quer, completa o objetivo, a missão que preferir. Há liberdade total.

XIII é o protagonista dos quadrinhos no qual o jogo é inspirado. O cara é bonitão, bom de briga, ótimo atirador... Mas ninguém, nem mesmo XIII, sabe se ele é bandido ou mocinho

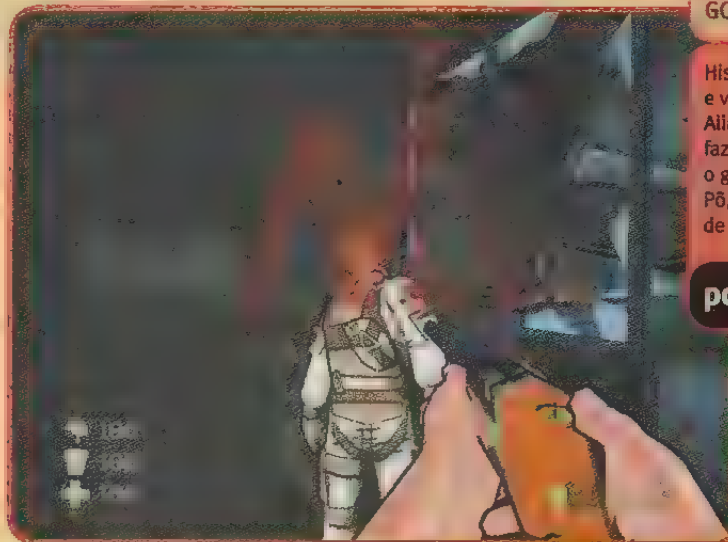
em quadrinhos

XIII

Ubisoft
Outubro
GC, PC, PS2, X

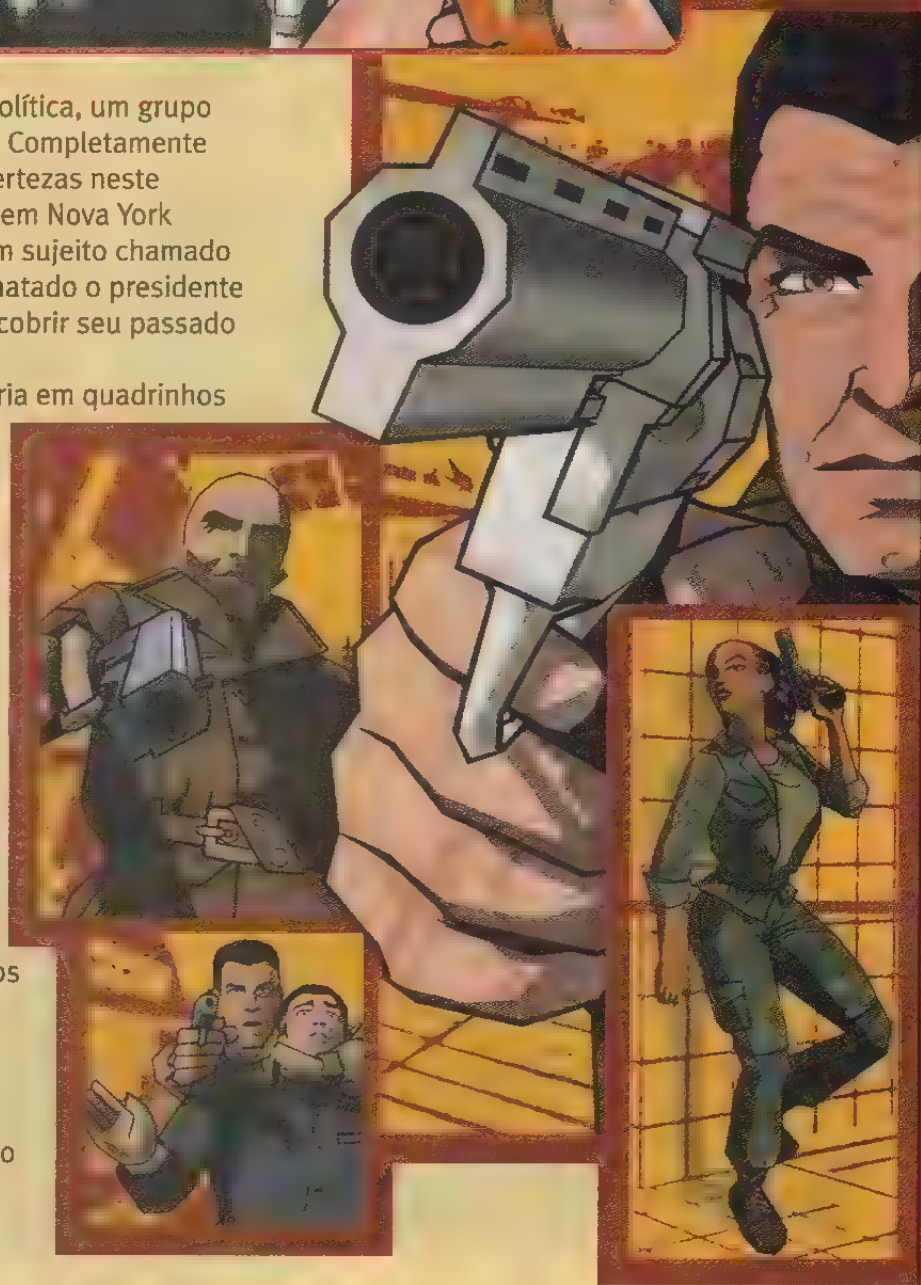
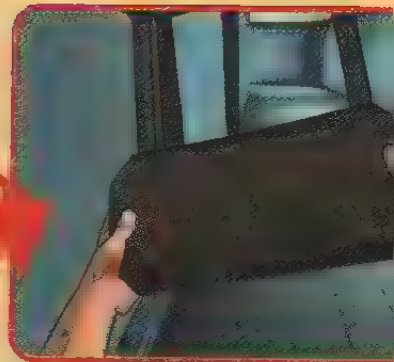
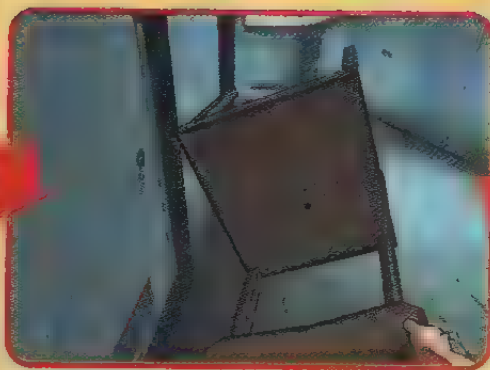
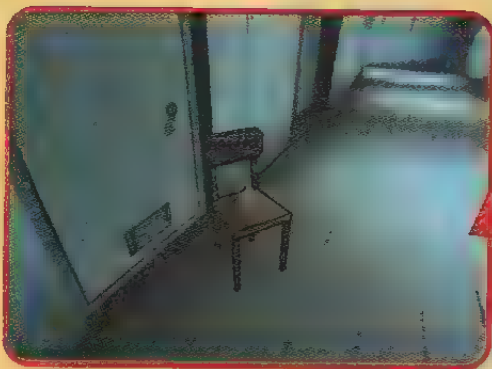
História envolvente e visual bacanérrimo. Aliás, as fotos não fazem justiça, pois o game é lindíssimo. Pô, estamos falando de uma HQ animada!

potencial 5

Adaptação de gibi para o ambiente virtual inova graficamente o mercado de games, e o roteiro cheio de reviravoltas empolga até os mais exigentes

Um presidente assassinado, uma conspiração política, um grupo terrorista e, no meio de toda essa confusão, você. Completamente desorientado e com amnésia, você só tem duas certezas neste momento: que tem em mãos a chave de um cofre em Nova York e o número XIII tatuado nas costas. Caçado por um sujeito chamado Mongoose e preso pelo FBI sob acusação de ter matado o presidente dos Estados Unidos, resta apenas uma saída: descobrir seu passado para desvendar o mistério.

Baseada nos cinco primeiros episódios da história em quadrinhos de mesmo nome, criada pelo roteirista belga Jean Van Hamme (veja quadro na página 26), a trama de *XIII* (pronuncia-se "thirteen", que significa "treze") coloca o jogador em uma perseguição de gato e rato tentando descobrir se entrou de gaiato na história ou se, na verdade, é mesmo o assassino procurado. Um detalhe que intriga, entretanto, é que XIII é extremamente habilidoso, empunha armas e sabe lutar, tal como um assassino ou agente especial...

Aventura cool

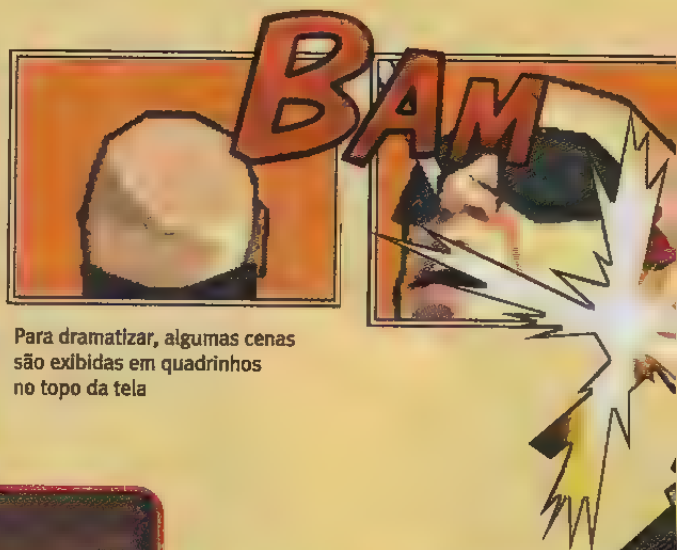
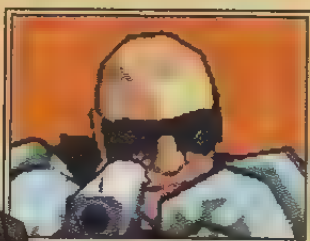
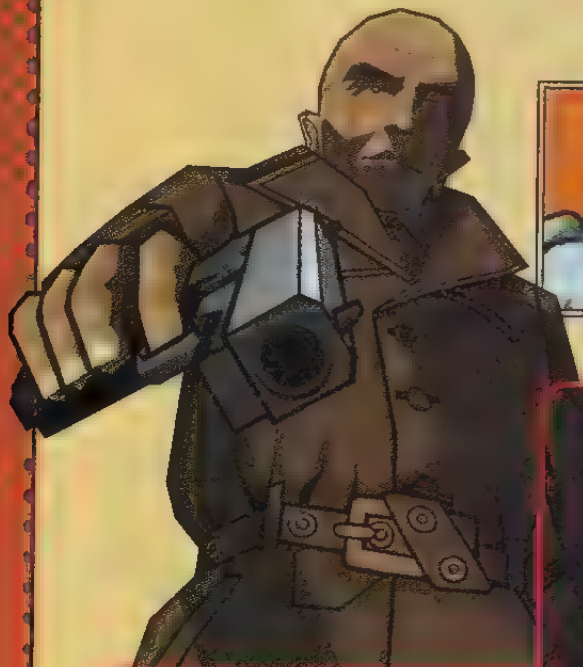
O jogo é revolucionário, mistura cinema, quadrinhos e a interatividade dos games numa coisa só. A experiência é ímpar e caprichada. Aliás, a produtora Ubisoft contratou atores famosos para dublar as vozes de dois dos personagens. David Duchovny, que viveu o agente Fox Mulder no seriado *Arquivo X*, dubla o protagonista sem memória. Para dar vida ao general Carrington, um dos personagens-chaves da trama, foi chamado Adam West. Para quem não sabe, West foi o Batman na série de TV dos anos 60.

Quadrinização virtual

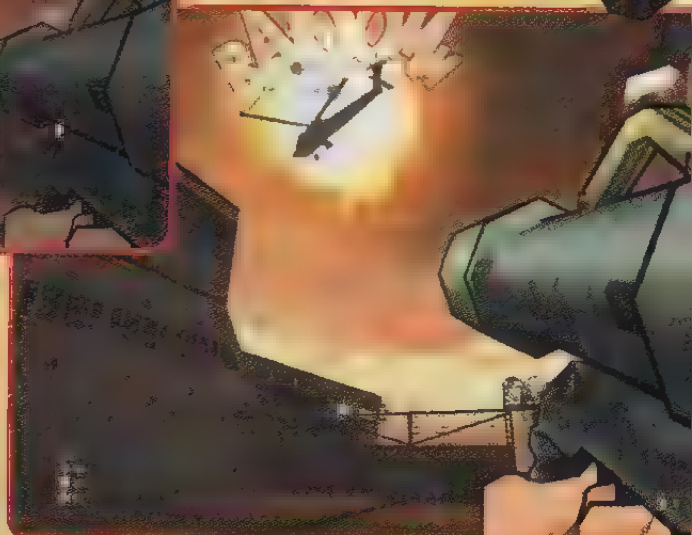
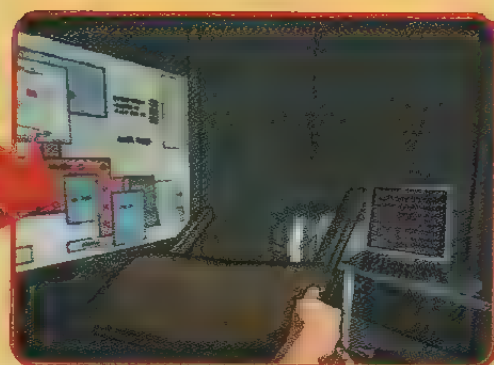
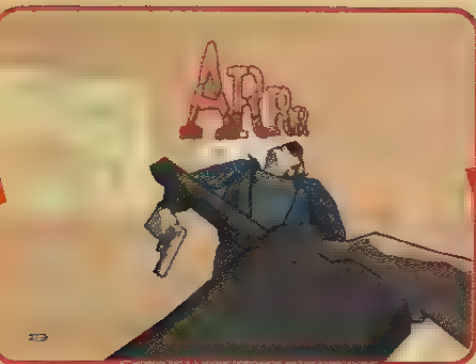
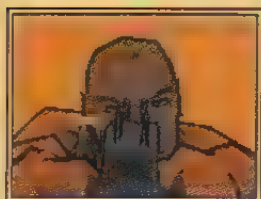
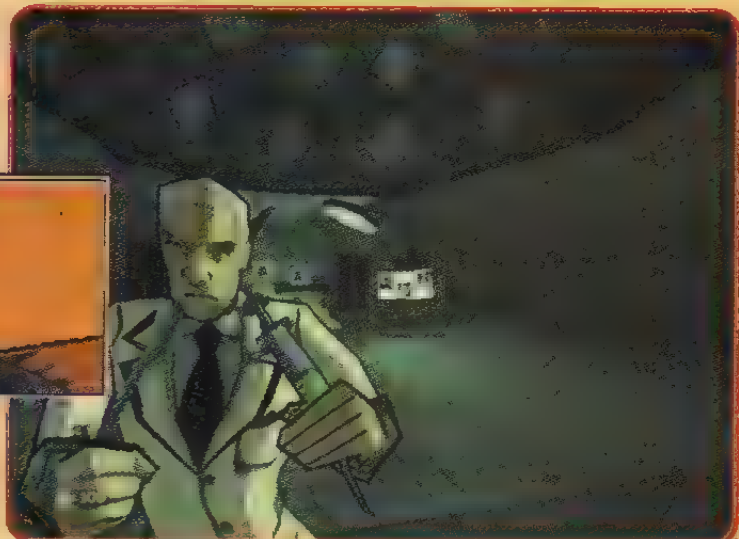
XIII é uma história em quadrinhos interativa. O visual em cell-shading, uma técnica de textura de desenho animado, é o que dá ao jogo esse ar de gibi em movimento. Mas há outros recursos. Um deles é o uso das onomatopéias. Quando uma granada explode ou quando alguém se aproxima, além do efeito sonoro de explosão ou de passos, aparecem na tela coisas como BOOOM, SOC e TAP!

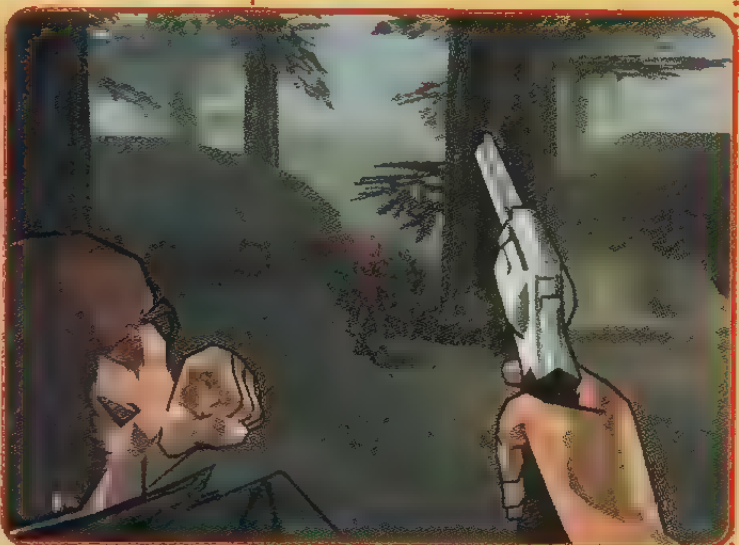
Para dramatizar certas seqüências, a tela é bombardeada por quadrinhos, exibindo a cena em detalhes. Exemplo: quando você atinge a cabeça do inimigo, aparecem quadros no alto da tela, mostrando segundo a segundo o oponente desfalecendo. Além do mais, há momentos em que o personagem sofre surtos de memória e se lembra de fatos ocorridos antes da morte do presidente. Esses retalhos e a forma como o enredo é editado lembram a narrativa dos gibis.

Uma idéia na cabeça, um joystick na mão

Apesar de caracterizado como game de ação, *XIII* possui muitas seqüências em que é preciso usar a cabeça e bolar meios menos violentos para prosseg Eis uma situação: você está desarmado e um vigia se aproxima. Nesse momento, você pode escalar os batentes de uma porta e esperar até que o sujeito passe pelo local sem notar sua presença.

Ser furtivo faz com que você não entre em tiroteios desnecessários e poupe munição. Também dá para improvisar e pegar objetos do cenário para abater os inimigos. Vale tudo!

Para dramatizar, algumas cenas são exibidas em quadrinhos no topo da tela

Além dos efeitos sonoros, onomatopéias aparecem na tela para passar o clima de HQ à aventura

Dá para pegar objetos do cenário e usar como arma. Vale tudo contra os adversários

Quadro a quadro

Muitos cenários e um destino: fugir. Enquanto XIII escapa de agentes do governo e de terroristas, trata de prosseguir em suas investigações pelas mais diferentes e exóticas locações. No início, ele acorda numa praia em Nova Jersey. Depois, visita um banco em Nova York e ruma para florestas e desertos no território americano. Bases militares e até o quartel-general do FBI fazem parte do roteiro seguido pelo cara. Há 37 missões que se dividem entre oito grandes capítulos.

A iluminação e a colorização dos personagens e cenários seguem o estilo gráfico dos gibis

Mãos ao alto

Faca, pistola, besta, metralhadora, arpão... O arsenal à disposição é vasto e inspirado em equipamentos de verdade. Há, por exemplo, o fuzil de assalto M-16 com o lança-granadas M-204 acoplado – equipamento-padrão das tropas americanas. Outra arma interessante é a Kalachnikov, usada pelas tropas russas até hoje. Anote: são 15 equipamentos.

Armado, XIII é perigoso. Mas, mesmo sem munição, também dá para causar estrago. Você usa cadeiras, cinzeiros, pás, garrafas e até cacos de vidros para enfrentar os adversários. Dá para usar qualquer objeto do cenário e improvisar.

Tem multijogador? Tem, sim, senhor!

XIII tem vários modos para disputar partidas em grupo. Um dos inéditos é o chamado Cover Me, no qual os jogadores se dividem em duplas. Um deve sair ileso de uma área, enquanto o outro se arma com um fuzil franco-atirador e dá cobertura. Fora isso, há modos mais tradicionais, como o mata-mata e o clássico captura de bandeira, no qual vence a equipe que roubar mais vezes a bandeira dos adversários. Opa! Faltou ressaltar que, com exceção da versão para GameCube, todas as outras têm suporte para partidas online.

HQ européia de sucesso

A saga de *XIII* em quadrinhos foi criada em 1984 pelo roteirista Jean Van Hamme e pelo ilustrador William Vance, ambos da Bélgica. A primeira edição, intitulada *Black Sun Day*, vendeu 10 mil exemplares. Diferentemente dos quadrinhos tradicionais, em que a periodicidade é curta, a novela policial belga tinha longos espaços de tempo entre cada lançamento. O capítulo seguinte da aventura podia demorar um ano para chegar às livrarias. Realmente um cult. O sucesso crescente fez com que alguns episódios superassem as expectativas, como *The Judgement*, que vendeu 320 mil exemplares em 1997.

O modo multijogador suporta quatro jogadores por videogame e, com exceção da versão para GameCube, todas têm dispositivos online

Os enquadrados

Saiba quem é quem...
E o que cada um dos envolvidos está tramando.

Major Jones

Experiente piloto de caças e helicópteros. Jones é apaixonada por XIII desde o primeiro encontro com o cara. Apesar de esconder seus sentimentos, ela não mede esforços para protegê-lo. Jones trabalha para Carrington, que decide investigar por conta própria a morte do presidente William Sheridan.

XIII

Boa-pinta, na casa dos 30 anos, perde a memória e precisa descobrir seu passado para se livrar da acusação de ter assassinado o presidente. Ele tem apelido: XIII, justamente por não se lembrar do verdadeiro nome e por ter uma tatuagem com esse número nas costas. Em meio ao fogo cruzado entre terroristas e os agentes, conta com apenas dois aliados: major Jones e general Carrington.

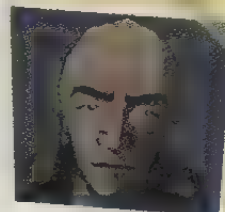
General Ben Carrington

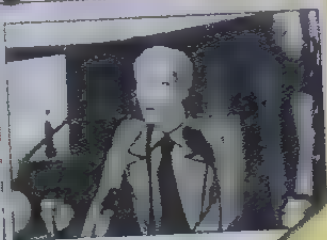
A investigação do FBI, liderada pelo coronel Amos, não parece surtir efeito. Além disso, o general era amigo íntimo do presidente assassinado e, portanto, o caso é uma questão pessoal para ele. Carrington decide resolver o mistério ao seu modo: sem regras. Para isso, ele chega a recrutar um dos melhores agentes da Spads (Special Assault and Destroy Section), que desaparece durante a missão.

Coronel Amos

É o diretor do departamento de antiterrorismo do FBI. Metódico e esperto, além de instintivo, é ele quem lidera a investigação e, como prova de incriminação, possui uma gravação amadora em vídeo que mostra o responsável pelo disparo: XIII.

Mongoose

O homem conhecido como Mongoose (Fuinha) veio do leste europeu para Nova York a fim de acabar com XIII. É um hábil assassino, carrancudo e é quem cuida do trabalho sujo do grupo que conspira contra a política americana.

Walter Sheridan

O senador Wally, como é conhecido, é irmão do presidente morto. Não só apóia a investigação paralela de Carrington, como ajuda XIII a desvendar a conspiração. Além do mais, é candidato à presidência e tem como adversário o republicano Joseph K. Galbrain.

McCall

Comanda um acampamento da Spads numa ilha próxima à costa do México. Fora isso, é violento, impulsivo e ambicioso.

William S. Standwell

Político linha-dura, almeja tomar o lugar do general Carrington como Chefe do Estado-Maior das Forças Armadas. Detalhe: possui temperamento explosivo.

Fatos do jogo

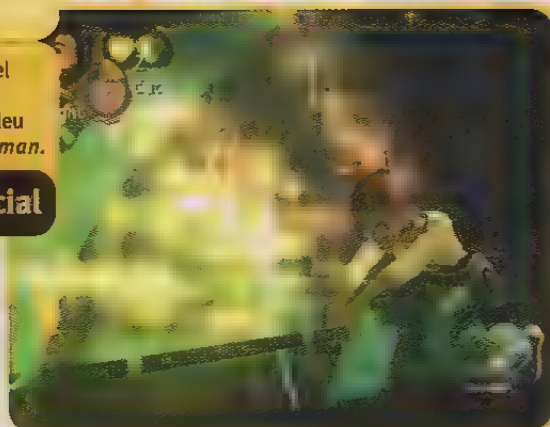
- A inteligência artificial é baseada em táticas usadas por pequenas equipes. Por exemplo, enquanto você troca tiros com um inimigo que porta uma pistola, outro adversário pode arremessar uma ou duas granadas contra você.
- O roteiro do jogo abrange os cinco primeiros dos 15 volumes dos quadrinhos. Desses gibis, 14 são puramente de histórias, mas um deles traz o arquivo confidencial com informações a respeito do passado de *XIII* e da conspiração contra a presidência.

PREVIEW

Ubisoft
Dezembro
GC, PC, PS2, X

Beyond Good and Evil

O título é de Michel Ancel, criador do personagem que deu origem à série *Rayman*.

3 potencial

Salvando o mundo ao vivo

A força militar Alpha Section combate uma invasão alienígena no planeta Hyllis. Pelo menos é o que garante o governo que, na verdade, está do lado dos invasores. Para desmascarar essa trama, a jovem repórter Jade sai à caça de evidências da conspiração, usando sua câmera fotográfica. Durante as investigações, quando se vê em perigo, ela mostra que também sabe lutar.
Além disso, há uma espaçonave e um hovercraft para vasculhar os cenários e dois personagens mutantes que colaboram com a repórter.

Ninja Gaiden

Tecmo
Dezembro
X

Ninja Gaiden é produzido pela eq que desenvolveu terceiro *Dead or* jogo que exibe os cenários mais bon do console Xbox.

potencial

Ele volta, mas diferente

Exatos 12 anos após sua última aparição na aventura *The Ancient Ship of Doom*, Ninja Gaiden retorna em ambientes tridimensionais. De tão rico em detalhes, o game lembra, visualmente, filmes gerados em computador. Você interpreta Ryu Hayabusa, um ninja que escala paredes e ganha golpes e equipamentos conforme resolve enigmas e vence criaturas místicas. O suporte para partidas online está garantido, mas não há explicação de como isso será feito. Há chance de antigos games da série serem incluídos como bôn

Tosqueira no ringue

Coloque Dennis Rodman, N'Sync, Marilyn Manson e Cindy Margolis no ringue para obter embates, no mínimo, bizarros. Caricaturadas e propositadamente desengonçadas, mais de 20 celebridades se arrebentam no jogo baseado no programa da MTV. À medida que rola a pancadaria, os personagens se deformam com vergões, dentes quebrados e sangue escorrendo. Cada um possui seu movimento especial para finalizar o quebra-quebra. Os apresentadores de televisão, Nick Diamond e Johnny Gomes, narram os combates virtuais.

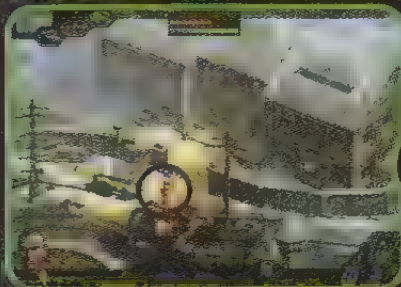
MTV's Celebrity Deathmatch

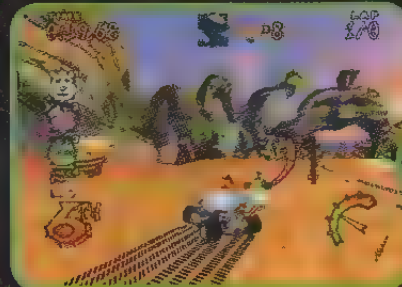
Gotham Games
Outubro
GC, PC, PS2, X

É ótimo! Dá pra ve o pessoal do N'Sy sair de olho roxo depois de encarar Marilyn Manson.

potencial

Confira também...

Call of Duty (PC) Novembro — 5

Commandos 3: Destination Berlin (PC) Outubro — 2

Crash: Nitro Kart (GC, PS2, X) Novembro

Direto do cinema

A brincadeira aqui tem seis ambientes iguais aos do novo filme dos Looney Tunes e o roteiro é tão maluco quanto os dos desenhos animados. Você joga com os personagens Pernalonga e Patolino ao mesmo tempo, e deve fugir de situações perigosas enquanto procura pelo misterioso Diamante do Macaco Azul. Dá para cavar buracos no chão, vestir roupas especiais ou até achatar o corpo para se esconder. Além disso, cacarecos da Acme, como ímãs enormes e bigornas, podem ser usados para superar desafios e inimigos.

Looney Tunes: Back in Action

Warthog
Novembro
GBA, GC, PS2

A barulheira do jogo é a mesma ouvida no longa-metragem e nos desenhos animados.

potencial 2

Voodoo Vince

Beep Industries
Outubro
X

Coisa bizarra! O personagem surra o próprio corpo para vencer os adversários.

potencial 3

Vodu é pra jacu

Imagine uma aventura em que o personagem vai de encontro ao perigo em vez de fugir dele. Pois é justamente com os 35 tipos de autopunição disponíveis que Vince, o boneco vodu, detona os inimigos. Socar o próprio corpo causa danos aos outros, não a Vince. Mantendo esse clima de esquisitice, os cenários incluem pântanos, cemitérios e esgotos. Há 30 áreas devidamente recheadas com zumbis e, aos jogadores bisbilhoteiros, está reservada uma boa dose de quebra-cabeças e minijogos secretos.

Joan of Arc

Enlight
Novembro
PC

Dá para mudar a história e evitar que a heroína Joana D'arc seja queimada viva.

potencial 3

A heroína revive

Tudo aqui se baseia em fatos reais. Você assume o papel de Joana D'arc, heroína que lutou contra os ingleses que ocuparam o território francês durante a Guerra dos 100 Anos. São oito mapas representando áreas da Europa medieval. No comando das tropas locais, o jogador faz sua própria estratégia e dá ordens às unidades. Há de batedores a arqueiros, de regimentos de cavalaria a catapultas – ideais para derrubar as defesas de castelos. No intervalo dos combates, dá para treinar e adquirir novas armas e equipamentos.

Só falta sair rolando

Kirby é redondo e cor-de-rosa, simples como também são os controles do jogo. Basta um botão para executar várias ações, como frear, sugar poderes e atacar. Mas a diversão é completa. Até quatro pessoas disputam lado a lado as corridas. Dá para usar dezenas de poderes, lançar bolas de fogo, bombas ou dar espadadas. Entre os mais de 15 veículos flutuantes, há uma prancha inspirada na espaçonave Arwing, da série *Star Fox*. Quer mais? Há 120 desafios a serem vencidos entre torneios e minijogos.

Kirby Air Ride

HAL Laboratories
Outubro
GC

Originalmente, *Kirby Air Ride* era um projeto para o console Nintendo 64. Agora, no GameCube, o jogo traz suporte para disputas em rede, via LAN.

potencial 4

Konami
Outubro
GBA

Boktai: The Sun Is in Your Hand

Você utiliza a luz solar para fortalecer o herói e pode trocar itens com outras pessoas. Basta conectar dois portáteis GBA.

5 potencial

Cadê o bronzeador?

O fato é inédito: você vai precisar usar a luz solar para vencer esta aventura. Projetado por Hideo Kojima (o mesmo da série *Metal Gear Solid*), *Boktai* tem um mecanismo fotossensível que altera o desenrolar da partida. O funcionamento é engenhoso. Basta utilizar o portátil em locais ensolarados que seu personagem se fortalece e sua arma de caçar vampiros fica energizada. Aliás, há inimigos que morrem quando entram em contato com a luz do Sol. À noite, porém, as criaturas ficam mais fortes e resistentes.

Medal of Honor: Infiltrator

HotGen
Novembro
GBA

Conectando versão *Risi* do console dicas impor podem ser a para supera desafios da

potenci

Infiltrando no GB

A segunda aparição de *Medal of Honor* no portát foge aos padrões. A perspectiva em primeira pes agora só rola em situações predeterminadas, qu você precisa atirar em alguém. Nos outros mome tudo é visto de cima, acompanhando o que ocor volta do soldado, enquanto ele explora bases e nazistas em plena Segunda Guerra. As missões consistem em roubar planos, resgatar reféns e s instalações, infiltrando-se nas defesas como um

Raven
Novembro
PC, X

Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy

Nem só de sabre vive um jedi. Inúmeros tipos de pistolas a laser estão disponíveis e há suporte para modalidades multijogador.

1 potencial

Aprendendo a usa a força... de novo

O jogo começa com a criação de um aprendiz de planeta Yavin 4. Escolhe-se raça, sexo, tipo de ca rosto e até vestuário. Na academia, comandada p jedis Luke Skywalker e Kyle Katarn, desenvolvem-s técnicas de luta e você pode até personalizar o s luz. Conforme a aplicação do aluno, é possível m duas espadas ao mesmo tempo. Para deixar o en mais rico, ocorrem missões ao longo do treiname que inclui enfrentar alienígenas pelos confins da

Um herói endiabrado

Jak e sua amalucada companheira, a doninha Daxter, sofreram algumas mudanças durante os dois anos de produção da segunda aventura. Depois de ser cobaia de experiências numa prisão, Jak ganha habilidades inéditas, como se equilibrar sobre uma prancha flutuante e fazer manobras radicais. No geral, a trama do game continua fantasiosa, mas perdeu as piadas infantis, ficando mais maligna e sombria. Um dos efeitos colaterais dessa mudança é que, agora, o protagonista pode se transformar numa criatura demoníaca.

Jak 2

Naughty Do
Outubro
PS2

Finalmente, protagonista ganhou voz. fosse inovad a época em lançado, o jo original não tinha falas.

potenci

Você é o cara!

Underground faz de skatistas anônimos celebridades na comunidade online

Tony Hawk's Underground

Neversoft
Outubro
GBA, GC, PS2, X

A versão para PS2 permite inserir o seu próprio rosto no skatista virtual e, também, desafiar outros jogadores em circuitos criados por você em partidas disputadas online.

potencial 5

Seja você mesmo na versão *Underground* de *Tony Hawk*. Em vez de profissionais, quem banca o astro do skate é gente comum, como você e seu vizinho. É simples: basta fazer o que bem entender. Você pode ficar à toa, brincando com seu skate pelas redondezas ou pegar seu carro e cruzar a cidade, conhecer outros skatistas e participar de campeonatos. Na prática, dá para seguir carreira no esporte, ganhar fama e até fazer fortuna.

Existem nove cenários para explorar. São ambientes enormes, com casas, praças, parques, ruas, gente e carros indo de um lado para o outro, como numa cidade real. Você pode visitar tudo a pé, com o skate ou de automóvel. A liberdade é tanta que é possível pular muros, subir no telhado das casas e até escalar postes.

Faça o que quiser

Sobre o skate, dá para realizar todas as manobras vistas nas versões anteriores da série *Tony Hawk's Pro Skater*. Também há a opção de personalizar manobras e indicar que botões devem ser apertados para executar o movimento.

Outra possibilidade é construir cenários, arquitetar ambientes enormes e escolher onde colocar os prédios, rampas, escadarias, avenidas, cada detalhe. Você pode reproduzir sua vizinhança, clube, o colégio onde estuda, transferindo tudo para o mundo digital.

Em *Underground*, você pode passar de um zé-ninguém a skatista profissional, respeitado por jogadores do mundo inteiro. O modo online, afinal, tem várias vantagens

Sony
Outubro
PS2

Rise to Honor

Derrubar inimigos com os movimentos bacanas do Jet Li. Quer mais?

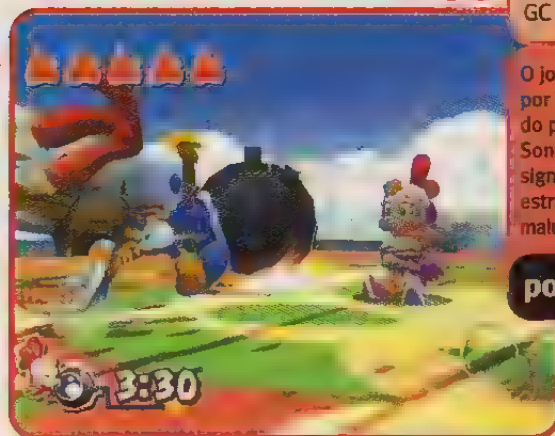
3 potencial

Ator digital de videogame

Contratar um astro de carne e osso e transformá-
um protagonista digital, atuando num tipo de film
games. Isso é o que fizeram com o ator e lutador
Além da aparência, a movimentação é capturada
diretamente do corpo dele. Traduzindo: dá para a
a combates minuciosamente reais. Durante as fas
rodam o globo, Jet desafia grupos de criminosos
cidades como Hong Kong e São Francisco. Aliás, c
encarar a jornada usando armas ou apenas os pu
pernas, joelhos, cotovelos...

O ovo ou a galinha?

Um rei malvado pretende dominar o mundo e, por isso, aprisiona todos os bichos. Agora, para salvar o dia, entra em cena Billy, garoto que usa o poder de uma "roupa mágica de galinha" para manipular ovos. Mas são ovos especiais e enormes, que podem vencer monstros e solucionar quebra-cabeças. Achou estranho? Pois o melhor vem agora. Dá para chocar os ovos e fazer que deles nasçam muitos bichos. Obviamente isso ajuda na aventura. Há um pingüim, por exemplo, que pula e amassa a cabeça dos inimigos.

Billy Hatcher and the Giant Egg

Sonic Team
Novembro
GC

O jogo é dese
por Yuji Naka
do personage
Sonic. O que
significa? Per
estranhos, hi
maluca e visu

potencia

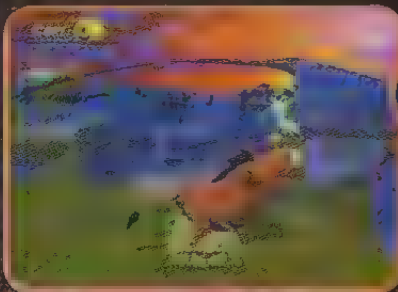
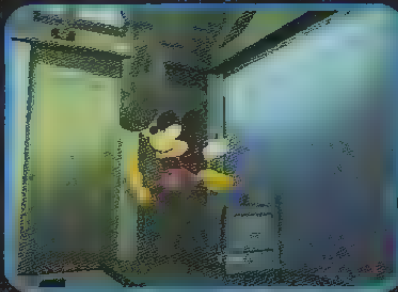
Valve Software
Dezembro
X

Counter-Strike

Dá para disputar via internet e há suporte para jogos em rede, como nas LANs. Novas fases e armas devem ser disponibilizadas para download pela internet.

Você vai escutar os gritos

Mais popular que carne de vaca, *Counter* prepara
sua estréia na rede online da Microsoft, Xbox Live
A campanha solo é inédita, com fases retiradas d
episódio *Condition Zero* e mapas exclusivos, mas
são os combates em equipe, com até 16 guerrilhe
Também há suporte para comunicação por voz e
para escolher os oponentes por nível de eficiência
Ou seja, você pode desafiar caras do mesmo níve
que o seu, balanceando a disputa. O arsenal de
25 armas tem escopetas e fuzis de precisão.

Confira também...

1080° Avalanche

Nintendo
Dezembro
GC

Espera-se uma opção de partidas em rede, tipo uma LAN, conectando dois consoles. Daí, até oito jogadores entram na disputa.

3 potencial

Corra sem fazer barulho...

Avalanches são constantes em provas de snowboarding. Na série *1080°*, deslizamentos de pedras e variações climáticas podem, eventualmente, abrir passagens, enquanto cavernas e pontes quebradas dificultam a descida pelas montanhas. Para aumentar a sensação de velocidade, a imagem chega a desfocar. Já as manobras, sejam grinds, grabs ou aéreas, podem ser executadas em seqüência. Há disputas por tempo e até outras em que vence quem fizer a manobra mais difícil.

Briga de vizinhos

Esqueça regras. Nada de cordas, ringues ou juízes. O quebra-pau é de verdade e rola no quintal de casa, onde qualquer objeto serve como arma. Mesas, cadeiras, escadas, vassouras e o que mais estiver à mão. O negócio é sádico: ossos quebram e escoriações fazem o sangue jorrar durante as lutas. A roupa se esfarrapa e dá para saltar do telhado e cair em cima do adversário. Há 20 personagens, sete cenários e seis bônus escondidos, incluindo um vídeo real de torneio de luta livre no quintal.

Backyard Wrestling: Don't Try this at Home

Paradox
Outubro
PS2, X

Dá para fazer coisas insanas, como pular numa mesa pegando fogo, sem se machucar.

2 potencial

True Crime: Streets of LA

Luxoflux
Novembro
GC, PS2, X

Quando o jogo for lançado, sua trilha sonora também será vendida em CD duplo.

potencial 5

Policial linha-dura

Cerca de 650 mil quilômetros quadrados da cidade de Los Angeles foram fielmente recriados para o game. O policial Nick Kang é um sujeito mal-encarado, que distribui murros, chutes e anda armado enquanto desafia mafiosos russos e chineses. Detalhe: dá para atacar vários inimigos ao mesmo tempo. São mais de 100 missões, que podem ser cumpridas a pé ou dirigindo qualquer veículo encontrado nas ruas. Para dar um clima de cinema, as vozes são dubladas por artistas como Gary Oldman e Cristopher Walken.

Realismo sádico

Morto em um acidente de carro, Daniel Garner fica preso em uma dimensão paralela repleta de demônios. Enquanto não chega ao paraíso, ele passa o tempo perfurando monstros com rifles e explosivos. Há 20 tipos de inimigos. Uma vez exterminados, eles se transformam em energia revigorante para o protagonista. O diferencial de *Painkiller* fica na construção dos corpos dos personagens, que recebem impactos e se despedaçam conforme a região em que são alvejados. Os duelos suportam 32 jogadores online.

Painkiller

People Can Fly
Outubro
PC

A história rasa é encoberta pelo tiroteio frenético que rola em 19 estágios.

potencial 3

Eurocom
Outubro
GC, PS2, X

Sphinx and the Cursed Mummy

A diversão é piramidal. Os desafios vão de quebra-cabeças a batalhas constantes, e há vários minijogos que, quando vencidos, destravam novas habilidades.

4 potencial

Diretamente do sarcófago

Eis uma aventura inspirada na cultura do Egito ant labirintos, catacumbas e muitos enigmas. Você co Sphinx e Múmia, um par atrapalhado de personag O primeiro resolve tudo na base da força. Ele usa poderes mágicos e atira dardos. Já o outro, que te habilidades místicas, destaca-se em regiões em q o cérebro é mais exigido. A jornada apresenta cerc de 150 personagens coadjuvantes e 50 inimigos diferentes, espalhados por cinco áreas.

Ladeira abaixo

No terceiro *SSX* há dez atletas nas provas de snowboarding. Também há mudanças, apesar do foco nas corridas e manobras ser mantido. São três novas modalidades. Em Big Challenge, há cerca de 150 estágios e, enquanto você desliza montanha abaixo, seu palm top avisa quando tem adversários por perto. Em Slope Style, rola apenas uma espécie de passeio pela pista e você pode procurar por atalhos e passagens secretas. Já em Big Air, a idéia é avançar pelas competições apenas realizando movimentos radicais.

SSX3: Out of Bounds

EA Sports
Outubro
GC, PS2, X

A terceira ge *SSX* está ma rápida e traz sistema para as habilidade seu persona

potencia

Namco
Outubro
PS2, X

Kill.Switch

São 15 missões ao redor do planeta, do Norte da Coréia a regiões no Mar Cáspio.

3 potencial

Esconde-esconde

O que diferencia um jogo de tiro de outro? No caso de *Kill.Switch*, o sistema de cobertura. Você pode se esconder atrás de qualquer coisa que esteja no cenário, como carros, pilares, muros e barris. Dá para espiar pelos cantos de um caminhão e esperar o melhor momento para fuzilar um oponente. Se o local não for seguro, é possível erguer apenas a arma e atirar às cegas para tentar acertar o inimigo. Os tiroteios têm ação desenfreada, são rápidos e, quem não consegue se cobrir, é facilmente alvejado.

Gasolina nas veia

Baseado na seqüência de *Velozes e Furiosos*, aqui há corridas em alta velocidade. Toda uma parafernália para envenenar os carros está a seu dispor. Novos motores, escapamentos, aerofólios e até luz néon podem ser comprados. Isso tudo, aliás, licenciado por fabricantes reais. Existem 80 fases, acelerando entre Los Angeles e Miami. As disputas envolvem circuitos fechados, rachas de r e campeonatos de arrancada. As vitórias garanter grana no bolso, o que possibilita a compra dos 20 veículos disponíveis.

Genki
Novembro
PS2, X

No rádio dos dá para sinto músicas dos hip-hop e ro versão para Xbox, há sup partidas onl

potencia

Adrenalina pura!

Novo episódio da série traz rachas noturnos de automóveis turbinados

Dizem por aí que a noite é uma criança. E é mesmo, pois, quando a sombra cai e a cidade se aquieta, o ronco dos motores quebra o silêncio e eleva a adrenalina em *Underground*, versão de *Need for Speed* exclusiva para quem curte rachas. Entre modelos Mitsubishi, Subaru e Toyota, há 20 carros, todos licenciados. Porém, eles são diferentes dos vistos nos pátios das fábricas, são mexidos, ajustados para o racha urbano. Eles podem ter aerofólios, escapamentos, turbopropulsores e motores alterados para ganhar potência e velocidade final. Além disso, vale grafitar e enfeitar a lataria com néon.

Need for Speed: Underground

Black Box
Novembro
GC, PC, PS2, X

O grafismo do jogo é um caso à parte. Ele é inspirado em ambientes freqüentados pela galera que curte rachas noturnos, com direito a muito néon e danceterias.

potencial

Chame o mecânico

Não basta pisar fundo para se dar bem nas ruas. Além de excelente motorista, é preciso entender de mecânica. Há dezenas de instrumentos e equipamentos – de injetores a computadores de bordo – que podem ser instalados. Cada peça tem função específica e o modo como elas são combinadas é fator determinante na performance do automóvel.

Durante as provas, quando você atinge altas velocidades, a tela chega a perder o foco e a imagem se distorce. Geralmente, isso rola sempre que o nitro é acionado

Motores ligados

Horas e mais horas: é disso que você precisa para finalizar os mais de 100 eventos. Tem provas de arrancada, rachas em circuitos abertos ou fechados e, entre um pega e outro, são destravados carros e pistas secretas para aumentar sua reputação frente a novos adversários.

As versões para computadores PC e PlayStation 2 permitem disputas online com até quatro motoristas lado a lado. Porém, tanto o GameCube quanto o Xbox trazem opção para quatro pessoas correrem ao mesmo tempo, mas todas no mesmo videogame, offline.

Entre numa fria na boa

Escolhendo um dos 14 atletas profissionais disponíveis, o jogador pode desafiar outros sete para disputas online. Total liberdade. Dá para saltar rampas, realizar manobras aéreas e descer montanhas com obstáculos. As pistas são obra de Chris Gunnarson, um especialista em snowboard. Três cenários são inéditos e o restante é inspirado em picos reais, como o Laax, na Suíça. Os detalhes são tantos que a vegetação muda conforme a localização e as nuvens se movimentam de acordo com a direção do vento.

Amped 2

PAM
Dezembro
X

300 músicas jogo e a opç personalizar usando arqu MP3 gravado rígido do con

potencia

Capcom
Setembro
GC

P.N. 03

Product Number 03, ou *P.N. 03*, é dirigido por Shinji Mikami, criador da série de terror *Resident Evil*.

2 potencial

A vaca foi para o brejo

Você interpreta um caipira ao longo de 30 anos de vida (quase 55 horas de jogo). Da infância à fase adulta, a jornada se divide em seis etapas. Ainda menino, você cuida de pequenos afazeres, como regar o pomar e escovar o cavalo. Porém, a idéia é cuidar de uma fazenda inteira e de tudo que envo a vida no campo. Dá até para se casar, ter filhos (e criá-los). Também dá para fazer amizades e, vej só, as decisões tomadas ao longo da jornada alte o desenrolar da história. Tem diversos finais.

Saem zumbis, entram robôs

No futuro, as máquinas tomam o controle do sistema de defesa militar e as colônias espaciais humanas ficam totalmente desprotegidas. Daí, entra em cena Vanessa Schneider, uma mercenária cuja família foi morta pelos robôs. Incrivelmente ágil, ela dá saltos mortais, vira estrelas e consegue disparar raios laser sem perder a pose. Todos os movimentos são inspirados em passos de dança. Para não perder o ritmo, a jornada não tem enigmas. Fácil! Basta atirar loucamente em qualquer coisa que se mova.

Harvest Moon: A Wonderful Life

Natsume
Dezembro
GC

Conectar o jog versão do por *Friends of M Town*, permit aldeões viage vila à outra e l eventos inédit

potencia

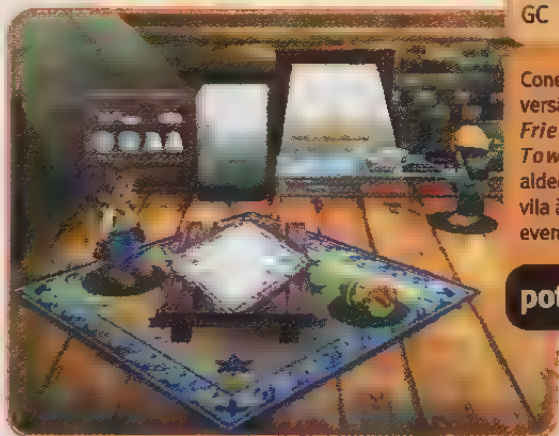
Confira também...

Dungeons & Dragons: Heroes (X) Outubro

3

Espionage (GC) Novembro

2

Everquest Online Adventures: Frontiers (PS2) Novembro

Top Spin

PAM
outubro
X

Anna Kournikova, torneios online, Anna Kournikova, física e tenistas de verdade. A propósito, já citamos a Anna Kournikova?

5 potencial

Tem até o Guga!

Anna Kournikova, Pete Sampras e Gustavo Kuerten são alguns dos 16 tenistas que disputam os campeonatos e amistosos em *Top Spin*, jogo de tênis compatível com o sistema online XSN Sports, que permite organizar torneios e rankings com jogadores de todo o mundo. Realismo não falta. Os movimentos são os mesmos dos atletas de verdade, que reclamam, ficam cansados e dão cortadas e raquetadas com efeito. Tem também modo de treinamento e opção para criar um jogador inédito, com 30 parâmetros visuais.

Colin McRae Rally 4

Codemasters
Setembro
PC, PS2, X

A versão para Xbox possui ranking online com os melhores tempos de jogadores de todo o mundo, via Xbox Live.

potencial 4

Terra à vista!

Cenários detalhados, com asfalto de tipos variados e grama balançando ao vento, são apenas perfumarias da quarta edição de *Colin McRae*. Quando a poeira levanta é que se percebem as mudanças: 20 carros licenciados, uma nova câmera no capô para aumentar a sensação de velocidade, 34 tipos de terreno, 19 de pneus, oito países com seis estágios em cada um e quatro pistas especiais. Há minijogos para destravar tecnologias de ponta para motores e suspensão, além de um suporte para dois corredores no PS2 e quatro no X.

Bem-me-quer...

Não se espante, Max Payne vive uma história de amor fatal. Entre tapas e beijos, o policial mantém romance com uma assassina que ora é aliada, ora problema. A trama, três vezes mais longa que a do original, começa com uma acusação de assassinato. De volta à polícia, Max precisa explicar a morte de seu parceiro. De resto, é puro tiroteio e deslumbre gráfico. Fagulhas saltam quando as balas atingem objetos metálicos e a iluminação é dinâmica, com sombras geradas em tempo real.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Remedy
Dezembro
PC

O efeito Bullet Time continua presente no jogo. Quando acionado, ele deixa a ação em câmera lenta, como no filme *Matrix*.

5 potencial

Apocalyptica

Extreme FX
Setembro
PC, X

Opção online para 32 jogadores no PC ou oito combatentes na rede de videogames Xbox Live.

potencial 1

Sai, capeta!

Antes que a humanidade fosse escravizada por satanás, Deus despachou o coisa-ruim para longe. Mil anos depois, o mal volta sob o nome Neo-Satan e recomeça o processo de fazer do mundo um inferno, a ser conhecido como Nu-Hades. Desta vez, Deus não pode ajudar. Sobram então duas opções: lutar pelo bem, infiltrando-se na fortaleza demoníaca para assassinar o vilão, ou ser escudeiro das sombras, combatendo os seres da luz. Divirta-se com 16 personagens de cada lado, todos dotados de magias e armas de fogo.

Electronic Arts
Outubro
GBA, GC, PC, PS2, X

Harry Potter: Quidditch World Cup

Qualquer dos modos pode ser disputado entre duas pessoas ao mesmo tempo.

3 potencial

Vassouras à mão!

O mundial de quadribol acontece ao redor do planeta, incluindo Estados Unidos, Bulgária, Alemanha e Austrália. Você pode escolher entre as quatro casas de Hogwarts. A Grifinória, por exemplo, traz Harry Potter como apanhador, enquanto Draco Malfoy atua na Sonserina. Os sete jogadores do time podem ser controlados e é necessário atenção para saber a melhor hora de correr atrás do pomo dourado. Durante as partidas, quem encontra cards de jogadores famosos aciona truques, como movimentos especiais.

Electronic
Outubro
GC, PS2, X

O modo onl exclusivo d para o cons PlayStation permite que pessoas jog simultanear

potenci

De olhos puxados

Sem delongas, a ação começa durante o ataque à antiga base americana de Pearl Harbor em 194 interpreta o soldado Joseph Griffin que, sob orde cumpre missões em países como Singapura e Bu enquanto revive fatos reais como a batalha nas.i Guadalcanal e a sabotagem da ponte do rio Kwai fim, são dez cenários com opção de modo coope no qual duas pessoas seguem em campanha. Já divertido modo multijogador, há outros dez mapa duelos entre quatro jogadores, com 20 armas au

Valve
Setembro
PC

Half-Life 2

O segundo *Half Life* foi considerado o jogo mais revolucionário da edição 2003 da E3, a maior feira de games do mundo.

5 potencial

De novo, o melhor!

A história se desenrola na fictícia City 17, onde o cientista Gordon Freeman encara 50 tipos de inimigos numa seqüência de 40 horas de jogo. O grafismo, renovado, promete um novo paradigma. Os movimentos dos personagens são suaves e independentes em cada parte do corpo. Inimigos que caem da escada, por exemplo, podem quebrar o pescoço. Além do mais, o cenário é interativo. Portas, carros e escombros podem ser usados como arma. A inteligência dos oponentes, aprimorada, permite emboscadas contra você.

Ubisoft
Outubro
GBA, GC, P

A parceria e Comics e a resultou na um vilão iné Tzu, especia artes marcia poderes me

potenci

Cidade às avessas

Pela primeira vez a editora DC Comics cria um vil especialmente para um jogo. Chamado Sin Tzu, e é conhecido por submeter cidades inteiras ao se poder. Gotham City, porém, tem Batman, um vigil que enfrenta qualquer perigo para fazer justiça. Os vilões Baine, Espantalho e Duas-Caras també aparecem na trama, que promete surpreender at os fãs mais antigos dos quadrinhos do herói. No cooperativo, duas pessoas escolhem entre Batma Robin, Batgirl e Asa Noturna para seguir viagem.

Santa tartaruga!

Com o novo desenho na TV, as Tartarugas Ninja têm mais encrenca pela frente

Cowabunga! Há quase uma década não se ouvia o grito de guerra das famosas Tartarugas Ninja. Agora, com a estréia da segunda geração do seriado de TV, as heroínas voltam à tona também no universo dos games.

O jogo segue o enredo do desenho. As tartarugas Donatelo, Leonardo, Michelangelo e Rafael enfrentam as tramóias do Clã do Pé, uma organização liderada pelo vilão Destruidor, que pretende dominar o mundo, a começar pela cidade de Nova York. Não bastasse isso, há os inventos de Baxter Stockman, um pesquisador que tem por objetivo aniquilar as ninjas.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Konami
Outubro
GBA, GC, PC, PS2, X

O jogo está sendo desenvolvido por Kengo Nakamura, produtor das séries *Contra* e *Gradius*. A supervisão está a cargo da mesma equipe que trabalhou na versão original dos fliperamas de 1989.

potencial 4

O desenho é novo e as Tartarugas estão mais agressivas, mas as armas delas continuam as mesmas: sabre, sai, bastão e tonfa

Só dois por vez

Diferentemente do original dos fliperamas, que suportava quatro jogadores, na versão atual, só duas pessoas podem brincar. Em compensação, há dois modos de jogo. Um tem uma trama extensa, na qual as Tartarugas Ninja precisam percorrer seis áreas e completar 35 missões. O outro é uma espécie de torneio de quebra-quebra, no qual você escolhe entre vários personagens, como a repórter April O'Neil e o mestre Splinter, e "sai no braço" contra o outro jogador.

Golpe a passo de tartaruga

No começo, os personagens não têm mais de dez opções de golpes e seqüências. Donatelo, Leonardo, Michelangelo e Rafael aprendem mais ataques conforme encontram pergaminhos mágicos distribuídos ao longo da aventura.

Gráficos de outro mundo

Embora seja inspirado no seriado, o visual do game é inédito: tridimensional e cheio de onomatopéias para ilustrar os golpes, pancadas e mordidas! Quando um inimigo é espancado, na tela aparecem coisas como POW, SWAP e SQUISH, detalhes que são uma homenagem à origem das tartarugas: os quadrinhos de Kevin Eastman e Peter Laird. Outra distinção é o cell-shading, técnica utilizada para simular texturas de desenho animado.

O nome é Joe, Viewtiful Joe

Pancadaria à moda antiga. Socar quem pintar na sem motivo ou explicação. Com sua capa esvoaç encara a bandidagem com a ajuda de poderes es O mais bacana deles diminui a velocidade do jog tudo em câmera lenta. Funciona assim: há uma b de energia que, quando acionada, muda a realida O herói pode golpear diversos capangas ao mesr tempo e até ricochetear balas! Nesses momentos até o visual dos cenários é alterado. Graficament a jornada mais lembra uma caricatura.

Diretamente dos tabuleiros

Troika
Outubro
PC

O cenário de Greyhawk ex duas década mas é a prim que ganha u adaptação d

potencia

Greyhawk foi a primeira campanha baseada no RPG de tabuleiro Dungeons & Dragons. A saga começa quando um mísero resgate descortina sinistros acontecimentos que levam o jogador ao mundo de Oerth, passando também pelo vilarejo de Hommlet e por Nulb, até desembocar nas ruínas que dão nome ao jogo.
Há uma mistura de ambientes medievais com inimigos fantasiosos, como os gigantes da montanha. Durante os embates, valem as regras da terceira edição de D&D, com os detalhes e feitiços da versão em tabuleiro.

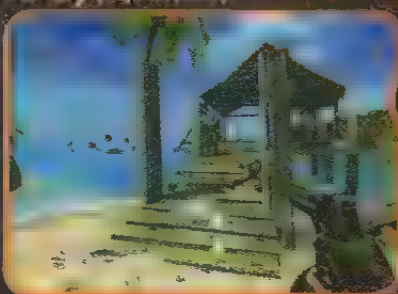
24 horas de tripas voando

Unreal Tournament 2004

Epic Games
Outubro
PC

A modalidad um jogador t seis cenários também per controle de v em terra e no

potencia

Um sistema chamado Unreal TV transmite os confrontos que rolam em tempo real, mesmo que você não queira jogar. Você escolhe que partida quer ver, sintoniza e assiste. A produtora garante que isso não sobrecarrega o tráfego na rede. As partidas multijogador têm novidades. Agora dá para falar com outras pessoas usando um headset em vez do teclado. Também há mais armamentos e um novo modo, o Onslaught, no qual os cenários são maiores e dá para usar veículos terrestres e aéreos. As arenas da versão 2003 estão presentes e há outras 20 inéditas.

Clássico instantâneo

The Twin Snakes é remake do clássico *MGS*, lançado em 1998, mas traz novidades. Para começar, dá para se pendurar em parapeitos e esconder inimigos abatidos em armários. Também há cenas inéditas e surpresas no enredo. Aliás, Hideo Kojima e Shigeru Miyamoto, dois mestres dos videogames, são os supervisores do projeto. Solid Snake, protagonista da trama, precisa se infiltrar numa base ocupada por terroristas no Alasca. Lá dentro, esconde-se uma arma de destruição em massa, conhecida como Metal Gear.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

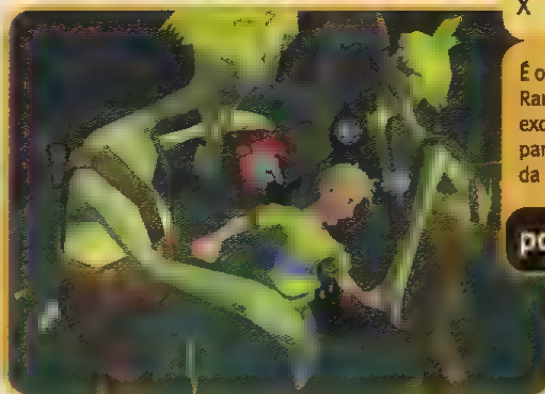
Silicon Knights
Novembro
GC

Metal Gear Solid é considerado o melhor jogo do século passado. A nova versão, turbinada graficamente, torna-se instantaneamente um clássico.

5 potencial

Grabbed by the Ghoulies

Rareware
Outubro
X

É o primeiro título da Rareware, ex-produtora exclusiva da Nintendo, para o videogame da Microsoft.

potencial 3

Tudo por amor

A parte tosca: a namorada de Cooper foi raptada e ele precisa resgatar a menina. A parte louca: para encontrá-la, o moleque deve vasculhar 50 cômodos da mansão Ghoulhaven Hall, que é mal-assombrada. Qualquer objeto da casa serve como arma: de vasos e vassouras a mesas e quadros. São 100 cacarecos! Por outro lado, o garoto pode ser eletrocutado, queimado, mordido e amaldiçoado pelos inimigos. Tem vampiros, múmias, zumbis, esqueletos e móveis que andam. Legal é que, literalmente, dá para Cooper morrer de susto.

História para avoados

Prepare-se para ver a Segunda Guerra Mundial de outro ângulo: de cima. Produzido por Lawrence Holland, das séries de game *X-Wing* e *TIE Fighter*, *Secret Weapons* coloca você no cockpit de aeronaves aliadas em mais de 30 missões pela África, Ásia e Europa. Seu primeiro desafio é impedir a invasão alemã à França, mas há 15 outros cenários e mais de 20 aviões autênticos, como o bimotor P-38 Lightning e o rápido P-51 Mustang. Existe a opção para seguir campanha solo ou em cooperação, em batalhas com alvos no ar, em terra e no mar.

Secret Weapons Over Normandy

Totally Games
Outubro
PC, PS2, X

A trilha sonora é obra de Michael Giacchino, compositor da série de game *Medal of Honor*. Em tempo, são marchas e fanfarras em clima de "vamos enfrentar a Luftwaffe", a força aérea alemã.

4 potencial

Ave, César!

O pau vai comer em mais de 20 arenas diferentes. Controlando um dos protagonistas, Úrsula ou Valens, você deve recrutar gladiadores e treiná-los para o combate. Há 16 classes à escolha, de bruxos a legionários. A customização permite desenvolver mais de 100 tipos de lutadores. O arsenal, com escudos, espadas e capacetes, ultrapassa os 400 itens. Cada batalha vencida habilita uma nova região, num total de 12. Além da campanha solo, dá pra organizar brigas entre quatro jogadores.

Gladius

LucasArts
Setembro
GC, PS2, X

Juntando os dois protagonistas, são 72 horas de jogo. Fora isso, mesmo depois que a campanha acaba, dá para continuar o treinamento dos gladiadores.

potencial 4

Olho no lance!

São 10 mil jogadores divididos em 16 Ligas, 350 times, entre clubes e seleções. Mais de 500 licenças oficiais. Nem a torcida escapa. Ela solta mais de 300 novos gritos de guerra! A movimentação dos atletas foi refeita e ampliada. Técnicos de plantão agradecem, pois o acréscimo do modo de carreira permite construir uma equipe do zero, incluindo atletas pernas-de-pau e craques, e levá-la ao apogeu do título mundial. Aliás, dá para controlar jogadores sem bola e fugir da marcação.

Fifa Football 2004

EA Sports
Outubro
GBA, GC, PC, PS2, X

Bom mesmo é o suporte para partidas online, exclusivo das versões para PC e PlayStation 2. Nos computadores, a narração vem em português.

4 potencial

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Black Isle
Dezembro
PS2, X

A excelente ... do primeiro ... mantida, ma... mais animaç... personagens... maiores e op... criar armas e...

potencia...

Capa e espada

O problema está à vista! Aldeões de Baldur's Ga... estão sendo seqüestrados e, especula-se, os respo... pelos raptos pertencem a uma seita de assassin... Para desvendar o mistério, você seleciona entre cinco personagens diferentes. Eles têm habilida... e poderes próprios, e podem criar mágicas e equipamentos únicos durante a caminhada. Voc... precisa bater perna em mais de 80 missões espa... por quatro fases enormes. Tudo isso, entretanto... ser feito por duas pessoas, em caráter cooperati...

Batido, não mexido

Diferentemente dos jogos anteriores, em *Everything or Nothing* você acompanha a ação em terceira pessoa. O enredo foi escrito como um filme de 007, com direito a cenas em quatro continentes, em locações como o belo Vale dos Reis, no Egito. Além de licença para matar, o espião James Bond tem licença para dirigir motos, carros, helicópteros e tanques. Some ainda 20 apetrechos sofisticados, incluindo um que permite escalar paredes, e a ação está garantida. Até quatro jogadores podem disputar o modo multijogador.

James Bond 007: Everything or Nothing

Electronic Arts
Novembro
GC, PS2, X

Pierce Brosnan, Judi Dench, Willem Dafoe e Richard Kiel são algumas das estrelas que dublaram e tiveram os corpos digitalizados para o game.

5 potencial

O melhor da Ninte...

A série *Super Mario Advance*, que traz clássicos d... personagem-ícone dos games – Mario –, faz, em s... quarta edição, um remake da aventura mais popu... do herói. A propósito, não somente os gráficos e s... estão melhores, como há opções inéditas. Primeir... dá para usar cards da linha e-Reader para habilita... fases secretas, importar itens e obter dicas de como acessar os pontos mais difíceis. Some a isso minijogos e quebra-quebras entre quatro pessoas e... pronto! A diversão está garantida.

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3

Nintendo
Outubro
GBA

Dá para habil... truques e ite... exclusivos e ... informações ... nos cards esp... da linha e-Re...

potencia...

Sem queimar o filme

O Retorno do Rei traz mais heróis, mais ação, mais fases, mais...

The Lord of the Rings: The Return of the King

Electronic Arts
Novembro
GBA, GC, PC, PS2, X

Duas pessoas podem jogar lado a lado e enfrentar as forças malignas de Saruman. Dá para controlar os personagens Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, além dos hobbits Frodo e Sam e dois outros secretos.

potencial 5

A saga de *O Senhor dos Anéis* está próxima do fim, mas os membros da chamada Sociedade do Anel continuam separados. Guiados pelo maligno Gollum, os hobbits Frodo e Sam tentam destruir o Um-Anel, enquanto os outros heróis se esforçam para conter as forças de Saruman. Resta um desfecho, mas que vem só depois de muita, muita briga.

O Retorno do Rei traz as maiores batalhas já vistas pelos habitantes da chamada Terra-Média, o mundo de fantasia repleto de feiticeiros, dragões e feitiços criado pelo escritor JRR Tolkien. O filme e o jogo têm cenas impressionantes, com centenas de personagens na tela, flechas, espadas e magias. No game, por sinal, os ambientes são interativos. Você pode lutar e realizar outras ações, pendurar-se em cordas e ativar catapultas. Resultado: 30 horas de jogo.

Dá-lhe pancadaria

As batalhas de *O Retorno do Rei* são as maiores de toda a trilogia. Isso significa muitas centenas de seguidores de Saruman para enfrentar. Durante o quebra-pau, fora as seqüências de espadadas, chutes e cotoveladas, você pode atacar dois oponentes de uma só vez. Basta usar o segundo botão analógico.

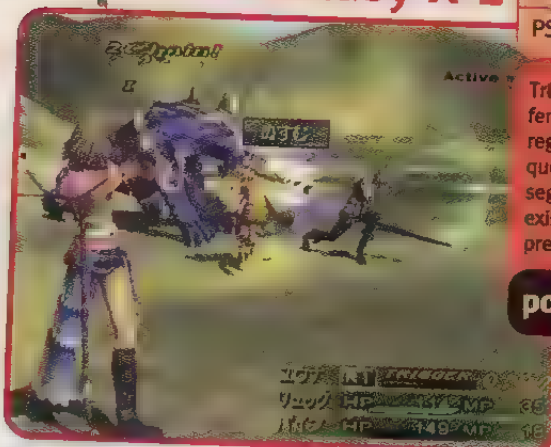
Igual ao filme

Na versão anterior, você escolhia entre vários heróis para jogar na mesma fase. Agora é diferente. Conforme o personagem selecionado, o caminho muda totalmente. E o legal é que as principais passagens do filme estão presentes. São 12 batalhas. Você enfrenta as forças de Sauron nos campos de Pelennor, defende as minas de Tirith, caminha pelas Sendas dos Mortos e leva o Um-Anel às Fendas da Perdição. O jogo é marcado por duelos cruciais, incluindo lutas contra a aranha Laracna e os dragões Nazgûl.

PREVIEW

Clube da Luluzinha

Pela primeira vez, a série ganha uma continuação direta. Dois anos após derrotar Sin, Yuna encontra uma esfera mística que mostra que Tidus aparentemente está vivo. Então, mesmo sem seus poderes de evocação, ela parte em busca do velho parceiro. Ao lado da garota, seguem ainda Rikku e Paine. Novidades tem aos montes: além de controlar um trio de heroínas, as habilidades são definidas por classes, como atiradora e dançarina. Cada uma das classes é representada por uma roupa, que pode ser trocada a qualquer hora, alterando a magia das heroínas.

Final Fantasy X-2

Square En
Dezembro
PS2

Três person
femininas d
regras e de
que caminh
seguir. Afina
existe um p
predetermin

potenci

Sega GT Online

WOW Entertainment
Novembro
X

A maioria dos lançamentos para videogames custa 50 dólares. *Sega GT Online*, porém, sai por 20 dólares. Mais barato, só se virar brinde de pirulito.

4 potencial

Para os fanáticos

As novidades do jogo não se resumem ao suporte online. *Sega GT Online* permite também a transferência dos dados da versão *2002*, o que garante ter na garagem todos os seus antigos carros devidamente adaptados ao seu gosto! Sobre as vantagens via internet, há uma loja que permite vender ou trocar automóveis e peças com gente de todo o mundo. As partidas agüentam até seis corredores ao mesmo tempo e você pode conversar com os outros durante os rachas. Na pista, de carangos dos anos 70 a modelos atuais.

Psychonauts

Double Fine
Novembro
X

A arma psi-bla
dissolve pesa
desenvolvida
Schafer, criad
personagem d
Grim Fandang

potencial

Além da imaginação

Psychonauts é um grupo de super-heróis formado p
paranormais. O garoto Raz, perito em levitação, está
prestes a ingressar no grupo. No entanto, seus plan
são adiados quando ele descobre que alguém está
seqüestrando crianças dotadas de poderes psíquico
e roubando seus cérebros. Agora, ele deve entrar na
mente dos bandidos e descobrir o culpado pelos
raptos. Desafiando as neuroses e paranóias dos vilõ
conforme avança aventura adentro, Raz adquire pod
como telecinesia, invisibilidade e teletransporte.

Confira também

I-Ninja (GC, PS2) Novembro — 1

Joint Operations (PC) Novembro — 4

Legacy of Kain: Defiance (PS2, X) Novembro

Skip
Outubro
GC

Giftpia

A experiente equipe de produção, supervisionada por Kenichi Nishi e Keita Eto, tem no currículo produções como *Xenosaga* e *Chrono Trigger*.

4 potencial

Sonífera ilha

Giftpia oferece uma experiência inédita no gênero RPG: não tem combates, armas ou clichês. A história começa quando o garoto Pockle pega no sono e perde a cerimônia que marca sua entrada na fase adulta. Na distante ilha de Nanashi, isso é um crime e agora ele deve pagar outra cerimônia. Mas o jogo tem uma coisa legal, Pockle pode fazer o que quiser, quando quiser. Dá para embarcar em expedições e prestar dúzias de serviços comunitários em troca de dinheiro, ou apenas relaxar... pescando, escutando rádio, dormindo ou comendo — senão o garoto morre de fome.

Crimson Skies: High Road to Revenge

Microsoft
Outubro
X

O título tem suporte online e permite confrontos do tipo mata-mata ou provas de captura de bandeira, pilotando [illegible] controles simples, mas eficazes.

potencial 4

O céu é o limite

No cenário de *Crimson Skies* (uma série de quadrinhos cult), após a Grande Depressão dos anos 30, a economia americana é tomada pelo caos e pessoas passam a depender de aviões para cruzar o país. Nesse céu coalhado de zeppelins e engenhocas, você encarna Nathan Zachary, uma espécie de pirata aéreo que rouba capitalistas. Tem 10 aviões diferentes para pilotar, obtidos conforme se completam as fases e missões secundárias. Cada aeronave é equipada com metralhadoras, bombas e mísseis próprios, mas todas são fáceis de pilotar.

Atlus
Novembro
GBA

Double Dragon Advance

Dá para jogar Double Dragon em dupla, com os jogadores se ajudando mutuamente. Basta conectar dois portáteis GBA.

3 potencial

Briga de irmãos

Fazia oito anos que *Double Dragon* não aparecia. Agora, num acesso de nostalgia, a versão original da série ganha reedição. É basicamente o título de 1987, mas com um visual renovado e movimentos diferentes, além de um botão exclusivo para se defender das investidas adversárias. A história, por sua vez, continua a mesma. Os irmãos Billy e Jimmy Lee têm a missão de resgatar Marian, a namorada de Billy, que foi raptada por um grupo de criminosos. É um resgate cheio de murros, chutes, voadoras e cotoveladas memoráveis.

Syphon Filter: The Omega Strain

Sony
Novembro
PS2

Os jogadores podem se comunicar por meio de mensagens programadas no joystick ou por voz, usando um headset (vendido separadamente).

potencial 4

Vírus biológico

The Omega Strain, o quarto jogo da série de ação e espionagem *Syphon Filter*, traz o ex-protagonista Gabe Logan como comandante de uma equipe de agentes. Entre eles, o que for criado por você será o personagem principal do jogo. De resto, a história lembra as dos títulos antecessores e é preciso combater grupos terroristas que usam armas químicas contra civis. No quesito novidade, destaque às partidas online. Até quatro jogadores organizam táticas em grupo e completam as missões em cooperação.

Maxis
Fevereiro de 2004
PC

The Sims 2

Seus filhos e netos herdam comportamento e aparência de seu "sim". Quem é agressivo, por exemplo, tem mais chances de ter crianças revoltadas.

5 potencial

Velho de tanto jogar

The Sims é uma espécie de simulador de human
Nele, você interpreta um tipo de homenzinho virt
chamado "sim", e tem por obrigação viver. Não b
seu "eu virtual" acordar, namorar a vizinha, traba
passear. Bacana é envelhecer o sujeito, como no
real, passando da infância à fase adulta, quem sa
até virando vovô. Mesmo que você morra, a parti
continua. Dá para ver seus descendentes, que
carregam características físicas e de comportame
influenciadas por você e pelos laços familiares.

Ubisoft
Março de 2004
GC, PC, PS2, X

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Quando foi lançado, o primeiro *Splinter Cell* faturou o prêmio de melhor jogo pela Aias, uma espécie de Oscar dos games.

5 potencial

Espionagem online

Ele está de volta. Sam Fisher, agente inspirado n
literária do americano Tom Clancy, ganha novas m
para pôr em prática o que melhor sabe fazer: esp
cumprir tarefas sem que ninguém perceba sua pr
No episódio *Pandora Tomorrow*, a agitação deve
ficar por conta das partidas online, envolvendo d
disputas até modos em cooperação, no qual pes
do mundo inteiro trabalham em equipe a fim de
um objetivo único. Como no jogo original, as mis
devem acontecer em diversos pontos do planeta.

Rareware
1º trimestre de 2004
X

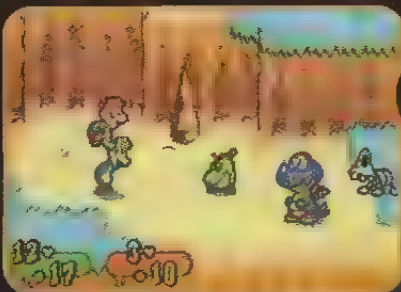
Conker: Live and Uncut

É duas vezes bom. Por trazer o remake do jogo que se tornou cult e por vir com modos online muito loucos.

potencial

Dose dupla do esquilo desbocad

São dois jogos em um. O primeiro é o remake de
Conker's Bad Fur Day, originário do Nintendo 64
violento, agora com gráficos anabolizados, mais
bonitos. Já o segundo é essencialmente para pa
online, com vários minijogos, suportando até 12
jogadores ao mesmo tempo. Tem disputas indivi
ou por equipe e tarefas muito doidas. Num dos
por exemplo, vence a equipe que assaltar mais
rapidamente um banco. Tudo regado a cenas de
violência e sadismo, ao estilo do personagem Co

Confira também...

- Mario and Luigi: Superstar Saga (GBA) Novembro — 4
- Mario Party 5 (GC) Novembro — 3
- Mission Impossible: Operation Surma (GC, PS2, X) Novembro

Game Designer

Fevereiro de 2004

GC

O único inconveniente do jogo é a obrigatoriedade do portátil Game Boy Advance para realizar as partidas no modo multijogador.

4 potencial

Final Fantasy: Crystal Chronicles

De volta às origens

Depois de uma década afastada da Nintendo, a série *Final Fantasy* retorna em episódio inédito. Entretanto, diferentemente das tradicionais aventuras solo, *Crystal Chronicles* permite que quatro jogadores sigam a jornada em cooperação. Os aventureiros precisam coletar umas gotas mágicas chamadas Mirula, que dão energia aos cristais que protegem sua vila. Durante a caminhada, jogadores que conectarem o portátil GBA ao console podem visualizar mapas, estatísticas e acessar dicas para resolver quebra-cabeças.

Guerra invade florestas

Chegou a vez de guerrear em território asiático, revivendo o calor dos embates da Guerra do Vietnã, na qual os Estados Unidos enfrentaram as tropas do Vietnã do Norte, financiadas, na época, por comunistas. O confronto teve início em 1955 e durou 20 anos. Na simulação de *Battlefield*, dá para escolher de que lado lutar, tendo à disposição todo o arsenal usado nos combates reais. É possível pilotar todo tipo de veículo, de jipes a aviões, de tanques a helicópteros e embarcações.

Battlefield Vietnam

Digital Ilusions

Janeiro de 2004

PC

São possíveis disputas entre 64 jogadores e, com as matas fechadas, exigem-se novas técnicas de guerrilha até mesmo dos jogadores experientes.

potencial 5

Activision

Março de 2004

PC

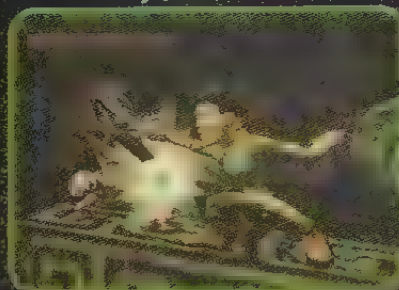
Doom 3

Doom 3, apesar do visual tridimensional, tem um apelo nostálgico, pois quase todos os inimigos são inspirados em criaturas já conhecidas da série.

5 potencial

Clássico que é novidade

A terceira geração de *Doom* deve impor novos patamares gráficos aos games. Uma das novidades é que os cenários se deformam e se desgastam com o desenrolar dos combates. Cabos elétricos arrebentam e portas amassam ou até são arrancadas das paredes com o acionamento de explosivos. A história é simples: você é o único soldado de uma estação militar localizada num planeta distante. Todos os outros que estavam na estação foram transformados em monstruosidades. Seu objetivo? Escapar com vida.

PREVIEW

Enfim, o universo é online

Chega de campanha solo em *Final Fantasy*. Agora, o RPG de games mais popular da história tem outro destino, a internet. Pessoas do mundo inteiro participam de aventuras no fantástico reino de Vana'diel. É fácil: escolhe-se a fisionomia do seu personagem (raça, cor de cabelos, etc) e aí é só visitar vilarejos em busca de alguém que lhe proponha alguma tarefa. Nessa hora, outros jogadores online podem acompanhá-lo na missão, o que ajuda muito nos duelos contra criaturas bestiais.

Final Fantasy 11

Square Enix
Fevereiro de 2004
PS2

Usuários das versões para PC (que chega em novembro de 2003) e PlayStation 2 podem jogar normalmente uns com o outros e inclusive trocar poções, armas e itens raros.

4 potencial

Monte sua própria fábula

Imagine que cada decisão tomada na partida determine a habilidade, aparência e moralidade d seu personagem. Efetuando trabalhos que exigem força, os músculos crescem. Comer muito leva à obesidade. Excesso de exposição ao sol bronzeia a pele. Cicatrizes, linhas de expressão no rosto, e todo tipo de alteração é possível. Iniciando a aven ainda criança, o jogador escolhe entre o bem e o r tornando-se um herói ou uma criatura odiada. A s termina quando o personagem atinge os 70 anos.

Fable

Blue Box
Janeiro de 2
X

Peter Molyne (criador de *Bl White*) não c errar nas esco *Fable*, seu m projeto, prom um dos melho títulos do Xbo

potencia

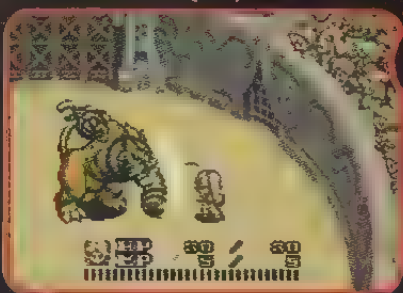
Halo 2

Bungie
Março de 2004
X

A estrutura gráfica é inédita. Ela foi reprogramada para que cenários e personagens fossem construídos com mais detalhes que os do jogo original.

5 potencial

Contra-ataque alienígena

No papel do fuzileiro Master Chief, você continua a enfrentar os covenants, uma raça de alienígenas pretende escravizar os humanos. Na batalha inicia os humanos destruiram o planeta-arma deles, Hal Agora vem o contra-ataque dos covenants. Quanto ação, ela vem em dobro, pois tem duas vezes mais veículos, armas e inimigos e a possibilidade de jog online com usuários de todo o mundo. Uma curios Master Chief pode saltar sobre um veículo em movi arrancar o inimigo da direção e sair pilotando.

Herói sem-vergonha, mas de cueca

Maximo, o cavaleiro andante e protagonista da série, tem problemas pela frente. *Army of Zin* começa onde o primeiro jogo termina. O herói resgatou a amada raptada por um feiticeiro maluco, mas, agora, deve expulsar criaturas mecânicas que invadiram sua cidade natal. As pessoas salvas lhe agradecem com prêmios, que podem ser tesouros ou armas. Além de possuir os movimentos aprendidos no capítulo original, deparamos com 30 novas combinações de golpes e magias. Quando apanha, Maximo perde a armadura e fica apenas... de cueca

Maximo Vs. Army of Zin

Capcom

Janeiro de 2004

PS2

Army of Zin é mais fácil de terminar que *Ghosts to Glory* o primeiro jogo. Segundo a produtora, isso atende a pedidos dos jogadores que acharam o primeiro título difícil de completar.

potencial

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Konami

Sem previsão (2004)

PS2

Pela internet é possível baixar arquivos com armamentos e padrões de camuflagem. Além disso, os jogadores podem personalizar essas camuflagens e distribuí-las pela rede.

5 potencial

Instinto selvagem

Snake Eater vai chacoalhar a série. Afinal, embora o protagonista se pareça com o agente Solid Snake, o jogo se passa por volta de 1960, época em que ele supostamente seria uma criança. A trama é uma incógnita, mas sabe-se que a maior parte da aventura se passa em ambientes selvagens, como florestas e cavernas. Camuflar-se é essencial para pegar os inimigos de surpresa. Outro detalhe: para se alimentar, é preciso caçar e pescar. Ah! E tomar cuidado com os perigos naturais, como lobos e cobras peçonhentas.

True Fantasy Online

Level 5

Fevereiro de 2004

X

True Fantasy inicialmente seria um RPG exclusivo do mercado japonês. Entretanto, diante do potencial para criar comunidades online, ele passou a ser desenvolvido para atingir jogadores do mundo inteiro.

potencial

Comunidade de aventureiros

True Fantasy Online é uma fantasia interativa, um RPG de proporções épicas. Afinal, até 3 mil jogadores participam de uma única partida. Eles podem criar seu próprio personagem, construir suas casas, trabalhar em dúzias de profissões e ainda fazer parte de associações de aventureiros, grupos de pessoas que passam a vida desafiando monstros, liberando feitiços e caçando tesouros. Dá para fazer de tudo. Por exemplo, em vez de brincar de aventureiro, você pode abrir uma loja de artigos medievais.

He-Man, Defender of Grayskull
(GC, PS2, X) Novembro

2

The Lord of the Rings: War of the Ring (PC) Novembro

4

The Suffering (GC, PS2) Outubro

3

Sem parar de jogar

Como já dissemos, até o fim do ano, devem chegar ao mercado mais de 700 jogos. Se você não tivesse que dormir, comer, trabalhar, se n fizesse nada além de jogar, conseguiria brincar apenas três horas com cada um. Por isso, fizemos aqui uma lista de 151 jogos que valem a Assim você vai poder jogar 15 horas cada título, desvendando todos os segredos e enigmas. Mas vai continuar sem dormir, comer, trabalh

.hack // Outbreak Part 3 (PS2) ..... **setembro**
1080° Avalanche (GC) ..... **dezembro**
Alias (PC, PS2, X) ..... **dezembro**
Amped 2 (X) ..... **dezembro**
Apocalyptica (PC, X) ..... **setembro**
Armed & Dangerous
(GC, PC, PS2, X) ..... **dezembro**
Auto Modellista (GC) ..... **setembro**
Backyard Wrestling:
Don't Try this at Home (PS2, X) ..... **outubro**
Baldur's Gate:
Dark Alliance 2 (PS2, X) ..... **dezembro**
Banjo-Kazooie:
Grunty's Revenge (GBA) ..... **setembro**
Batman: Rise of Sin Tzu
(GBA, GC, PS2, X) ..... **outubro**
Battlefield Vietnam (PC) ..... **janeiro de 2004**
BeyBlade:
Super Tournament Battle (GC) ..... **setembro**
Beyond Good and Evil
(GC, PC, PS2, X) ..... **dezembro**
Billy Hatcher
and the Giant Egg (GC) ..... **novembro**
Bionicle: The Game (GBA) ..... **setembro**
Black 9 (PC, PS2, X) ..... **outubro**
Boktai:
The Sun Is in Your Hand (GBA) ..... **outubro**
Call of Duty (PC) ..... **novembro**
Castlevania:
Lament of Innocence (PS2) ..... **novembro**
Colin McRae Rally 4 (PC, PS2, X) ..... **setembro**
Commandos 3:
Destination Berlin (PC) ..... **outubro**
Conflict Desert Storm 2:
Back to Baghdad (PC, PS2, X) ..... **outubro**
Conker:
Live and Uncut (X) ..... **1º trimestre de 2004**
Counter-Strike (X) ..... **dezembro**
Counter-Strike:
Condition Zero (PC) ..... **outubro**
Crash: Nitro Kart (GC, PS2, X) ..... **novembro**
Crimson Skies:
High Road to Revenge (X) ..... **outubro**
Cy Girls (PS2) ..... **novembro**
Disney's Extreme Skate
Adventure (GC, PS2, X) ..... **novembro**
Disney's Hide & Sneak (GC) ..... **novembro**
Doom 3 (PC) ..... **março de 2004**
Double Dragon Advance (GBA) ..... **novembro**
Dragon Ball Z: Budokai (GC) ..... **novembro**
Dragon Ball Z: Budokai 2 (PS2) ..... **dezembro**
Dungeons & Dragons:
Heroes (X) ..... **outubro**
Espionage (GC) ..... **novembro**
Everquest Online Adventures:
Frontiers (PS2) ..... **novembro**
Fable (X) ..... **janeiro de 2004**
Fallout:
Brotherhood of Steel (PS2, X) ..... **outubro**
Far Cry (PC) ..... **novembro**
Fifa Football 2004
(GBA, GC, PC, PS2, X) ..... **outubro**
Final Fantasy 11 (PS2) ..... **fevereiro de 2004**
Final Fantasy X-2 (PS2) ..... **dezembro**
Final Fantasy:
Crystal Chronicles (GC) ..... **fevereiro de 2004**
Fire Emblem:
Blazing Sword (GBA) ..... **novembro**
Frogger's Adventures:
The Rescue (GC, PC, PS2) ..... **novembro**
Fuel (X) ..... **novembro**
Giftpia (GC) ..... **outubro**
Gladiator: Sword of Vengeance
(PC, PS2, X) ..... **outubro**
Gladius (GC, PS2, X) ..... **setembro**

Goblin Commander: Unleash the Horde
(GC, PS2, X) ..... **novembro**
Gotcha Force (GC) ..... **janeiro de 2004**
Grabbed by the Ghoulies (X) ..... **outubro**
Gran Turismo 4 (PS2) ..... **sem previsão (2004)**
Greyhawk:
The Temple of Elemental Evil (PC) ..... **outubro**
Half-Life 2 (PC) ..... **setembro**
Halo 2 (X) ..... **março de 2004**
Harry Potter: Quidditch World Cup
(GBA, GC, PC, PS2, X) ..... **outubro**
Harvest Moon:
A Wonderful Life (GC) ..... **dezembro**
Hidden & Dangerous 2 (PC) ..... **outubro**
Hunter: The Reckoning –
Redeemer (X) ..... **outubro**
Ice Nine (PS2) ..... **fevereiro de 2004**
I-Ninja (GC, PS2) ..... **novembro**
Jak 2 (PS2) ..... **outubro**
James Bond 007: Everything or Nothing
(GC, PS2, X) ..... **novembro**
Joan of Arc (PC) ..... **novembro**
Joint Operations (PC) ..... **novembro**
Kameo: Elements of Power (X) ..... **dezembro**
Kill.Switch (PS2, X) ..... **outubro**
Killzone (PS2) ..... **sem previsão (2004)**
Kirby Air Ride (GC) ..... **outubro**
Legacy of Kain: Defiance
(PS2, X) ..... **novembro**
Lineage 2:
The Chaotic Chronicle (PC) ..... **dezembro**
Looney Tunes:
Back in Action (GBA, GC, PS2) ..... **novembro**
Lords of Everquest (PC) ..... **dezembro**
Manhunt (PS2) ..... **novembro**
Mario and Luigi:
Superstar Saga (GBA) ..... **novembro**
Mario Kart: Double Dash!! (GC) ..... **novembro**
Mario Party 5 (GC) ..... **novembro**
Masters of the Universe:
He-Man, Defender of Grayskull
(GC, PS2, X) ..... **novembro**
Max Payne 2:
The Fall of Max Payne (PC) ..... **dezembro**
Maximo Vs.
Army of Zin (PS2) ..... **janeiro de 2004**
Medal of Honor:
Infiltrator (GBA) ..... **novembro**
Medal of Honor:
Rising Sun (GC, PS2, X) ..... **outubro**
Metal Gear Solid 3:
Snake Eater (PS2) ..... **sem previsão (2004)**
Metal Gear Solid:
The Twin Snakes (GC) ..... **novembro**
Micro Mayhem (GC, PS2, X) ..... **novembro**
Mission Impossible:
Operation Surma (GC, PS2, X) ..... **novembro**
Monster Rancher 4 (PS2) ..... **outubro**
MTV's Celebrity Deathmatch
(GC, PC, PS2, X) ..... **outubro**
NBA Jam (PS2, X) ..... **outubro**
NBA Live 2004 (GC, PC, PS2, X) ..... **outubro**
Need for Speed:
Underground (GC, PC, PS2, X) ..... **novembro**
Ninja Gaiden (X) ..... **dezembro**
Onimusha 3 (PS2) ..... **sem previsão (2004)**
Outlaw Golf 2 (PC, PS2, X) ..... **outubro**
P.N. 03 (GC) ..... **setembro**
Painkiller (PC) ..... **outubro**
Pitfall Harry (GBA, GC, PS2, X) ..... **outubro**
Prince of Persia: The Sands of Time
(GBA, GC, PC, PS2, X) ..... **novembro**
Project Gotham Racing 2 (X) ..... **outubro**
Psychonauts (X) ..... **novembro**
R: Racing Evolution (GC, PS2, X) ..... **novembro**

Ratchet & Clank 2:
Going Commander (PS2) .....
Rise of Honor (PS2) .....
Road Kill (GC, PS2, X) .....
Secret Weapons Over Normandy
(PC, PS2, X) .....
Sega GT Online (X) .....
Socom 2: US Navy Seals (PS2) .....
Sonic Heroes (GC, PS2, X) .....
Spawn (GC, PS2, X) .....
Sphinx and the Cursed Mummy
(GC, PS2, X) .....
Spongebob SquarePants:
Battle 4 Bikini (GBA, GC, PS2, X) .....
Spy Hunter 2 (GC, PS2, X) .....
SSX3: Out of Bounds
(GC, PS2, X) .....
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy (PC, X) .....
Star Wars: Rogue Squadron 3 –
Rebel Strike (GC) .....
StarCraft Ghost
(GC, PC, PS2) ..... **fevereir**
Steel Battalion:
Line of Contact (X) ..... **març**
Sudeki (X) ..... **janeir**
Super Mario Advance 4:
Super Mario Bros. 3 (GBA) .....
Swat: Global Strike Team (PS2, X) .
Sword of Mana (GBA) .....
Syphon Filter:
The Omega Strain (PS2) .....
Tak and the Power of Juju
(GBA, GC, PS2) .....
Teenage Mutant Ninja Turtles
(GBA, GC, PC, PS2, X) .....
The Fast and the Furious
(PS2, X) .....
The Haunted Mansion (GC, X) .....
The Hobbit (GC, PS2, X) .....
The Legend of Zelda:
Four Swords (GC) ..... **janeir**
The Legend of Zelda:
Tetra's Trackers (GC) ..... **març**
The Lord of the Rings:
The Return of the King
(GBA, GC, PC, PS2, X) .....
The Lord of the Rings: The Treason of
(PS2, X) .....
The Lord of the Rings:
War of the Ring (PC) .....
The Sims 2 (PC) ..... **fevereir**
The Sims: Bustin' Out
(GBA, GC, PS2, X) .....
The Suffering (GC, PS2) .....
Tom Clancy's Ghost Recon:
Jungle Storm (PS2) .....
Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
(GC, PC, PS2, X) ..... **març**
Tony Hawk's Underground
(GBA, GC, PS2, X) .....
Top Spin (X) .....
Trinity: The Shatter
Effect (PC, X) .....
True Crime:
Streets of LA (GC, PS2, X) .....
True Fantasy Online (X) ..... **fevereir**
Unreal Tournament 2004 (PC) .....
Viewtiful Joe (GC) .....
Voodoo Vince (X) .....
Worms 3D (GC, PC, PS2, X) .....
X-Files: Resist or Serve
(PS2, X) ..... **janeir**
XIII (GC, PC, PS2, X) .....

Atendimento ao leitor

Escreva para **Ação Games**
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar – CEP 05425-902
São Paulo – SP

e-mail:
games.abril@atleitor.com.br

Para anunciar

Tel. (11) 3037-5538 ou
3037-5930

www.publiabril.com.br

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Edição Especial • Novembro de 2003

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari
Redator-Chefe: Sérgio Figueiredo
Editora: Monica Alves
Editor: Darius Roos **Repórteres:** Emerson Agune, Luise Takashina
Editores de Arte: Fábio Figueiredo, José Jimenez, Mauro Lucchini, Sérgio Furlani
Designer: Gustavo Bacan **Preparadores Digitais:** Dinei Balieiro, Emerson Cestaroli
Assistente de Produção: Edésio Souza **Assistente Administrativo:** Alan Maffei
Atendimento ao Leitor: Luciana Gomes, Silmara Longo
Colaboraram nesta edição: Nelson Alves Jr. (texto); Nilson Cardoso de Sá (ilustração da capa)

APOIO EDITORIAL
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti
Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira
Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza
PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade: Eduardo Leite
Gerente de Publicidade: Marco Aurélio Bulara
Executivos de Negócios: Marcelo Henrique Doria, Marcelo Pezzato, Ricardo Mateoli
Executivos de Contas: Adriana Dantas, Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Coordenadora:** Juliana de Moura
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi Ricardo
Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ)
NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade: Pedro Codognotto
Gerentes de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin
MARKETING DE CIRCULAÇÃO
Diretor: Rodrigo Velloso
Gerente de Produto: Nelson Azevedo
Consultora de Negócios: Laura Andrade
MARKETING PUBLICITÁRIO
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques
PROCESSOS
Coordenador de Processos de Produção: Roberto Faccio
Assistente de Produto: Eduardo Leite Scutellaro

Publicações da Editora Abril – Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon Network, Disney, Guia do Estudante, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Tom & Jerry, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

Ação Games (ISBN-85-364-0100-1) é uma publicação da Editora Abril S.A. – Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo – SP. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Ação Games** não admite publicidade redacional.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400 – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br